屏幕进化史
从WP7到Windows 8.1

模仿中求创新
国产MOBA游戏漫谈



“凡人单机”
“第二代国产单机”之惑



大众软件旬刊
2013年
总第459期



12月上
本期特惠价：7元
邮发代号：82-726

电 脑 应 用 与 娱 乐 的 第 一 选 择

绝对统治力形成数码市场

前进，达瓦里希 传统硬件市场

寻路与混战 软件市场回顾

暗流汹涌 回顾网络领域

寻路之旅 回顾2013年IT市场

特别策划



重磅专题 网游世界“移民”与“土著”之间的战争

www.popsoft.com.cn

专栏评述 光棍节的狂欢与落寞

新品初评 索尼VAIO FiT 15A变形超极本 / Dxracer FX007人体工学电脑椅 / AMD Radeon R系列显卡 / AOC锋影电竞显示器

应用聚焦 开始屏幕进化史——从WP7到Windows 8.1

前线地带 神偷 / 剑勇传说——忍者龙剑传Z / 喋血蓝宅

评游析道 没有下限的世界——谈末世游戏中的人类价值观

ISSN 1007-0060
9 771007 006098 34>



梦幻龙族II
ml.9hgame.com
梦幻龙族II仙境童话节
登陆游戏领取萌爱礼包
ML.9HGAME.COM
九合天下
九合游戏
GRAVITY GAMES



一键升级零失败

镶嵌宝石高保值

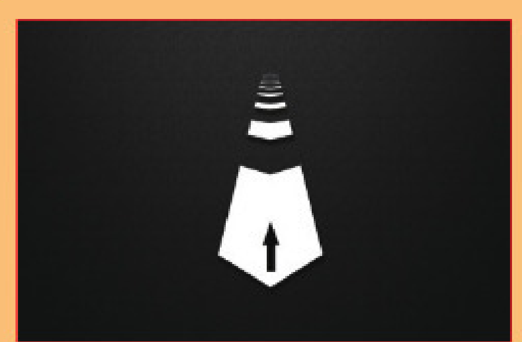
低成本免爆打孔

xzsj.11408.com

重点推荐

P18 特别策划
寻路之旅
回顾2013年IT市场

未来的某一天，当我们回首2013年时，一定会惊讶于这一年软硬件、数码和网络市场的各种变化带给未来如此大的影响。



P64 专题企划
网络世界的旅客
“移民”与“土著”之间的战争

国内玩家跑到国外服务器玩游戏这已不新鲜，但玩家们总是遇到封号等种种问题。这是因为中国玩家不受欢迎还是有别的原因呢?



P81 每月焦点
第四梯队出击!
《细胞分裂——黑名单》特战专题

作为一部没有重启之名却有重启之实的作品，本作评价面临两级分化，但可以肯定的是，后克兰西时代的渔夫大叔必将开创个人事业的第二春。



大众礼物

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
四 川	容 浩	天 津	庄天祥
江 西	诸韵舟	重 庆	岳欣聆
上 海	楼 芳	广 东	关子祁
云 南	卓于菡	山 西	舒金翼
湖 南	甄泽轩	山 西	殷塏垣
山 西	庞易真	山 东	甘宝树
河 南	巩小芸	河 北	齐品嘉
上 海	倪 好	黑龙江	乔思彤
内蒙古	鲁 岩	江 苏	王文田
甘 肃	苑庆鑫	湖 北	李舒意



▲新锐地带玩具有限公司提供的DNF集换式卡牌游戏（第一版）起始包（1个）补充包（6个）



修真世界
亲！还在玩传统PK吗？
个性PK就要不一样
双向战斗模式
私家定制奥义
不拼装备拼战略
XZSJ.11408.COM

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 韩大治 黄利东 吴昊
毋羽 郑豮 陈子赟
本期责编 郑豮
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电　　话 010-68271996 / 68272656
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任） 韩灵合
电　　话 010-88135613
传　　真 010-88135614

平面设计 汤瑛 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 出版日期 2013年12月1日
定　　价 人民币 10.00元
本刊由北京报刊零售公司总经销

每月焦点

龙门茶社

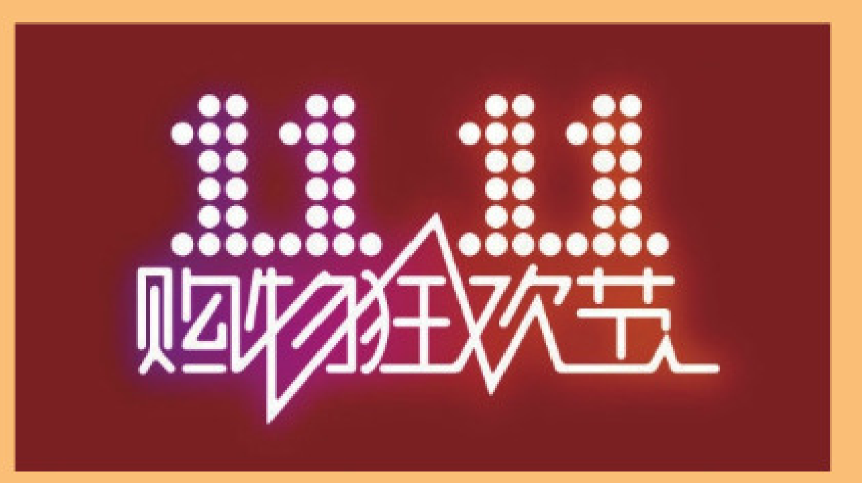
评游析道

极限竞技

读编往来

TOPTEN

责编手记



本期杂志的制作周恰逢“双11”网购狂欢节，大软的众小编们自然不能错过这样的互联网节日，一边埋头在截稿地狱之中，一边不断地刷新各自关注的天猫网页。美其名曰亲身体验好为读者贡献网购报告，其实都盯紧了各种折扣信息准备血拼到底。

11月11日正是周一出片的日子。只见众小编眼圈通红，拖着疲惫不堪的身体来到编辑部，订货不能及时送到可以说物流在路上，约稿的稿件总不能拿“还在路上”做理由吧。好在本期众小编没有脱线掉链，以没有爆仓的物流为榜样，在各种宝贝陆续到货、编辑部门槛被快递员踩烂的节奏下，杂志各栏目的内容陆续得到落实。小编们没时间仔细把玩新到的各种宝贝，终于在最后时刻之前完成了杂志制作。虽然说好的购物报告没有时间在第一时间与读者们共享，但本期专栏依然有冰河执笔的“双11”网购旁观报告，看看“双11”的来龙去脉也是很不错的。

在大家拿到本期杂志的时候，“双11”的狂欢已经过去，“双12”的影响力就小得多了。不过到了年底总是买些新东西的时候，相信本期的2013年度回顾专题能够给大家不少的参考意见。我们的宗旨是：不买贵的，要买对的。

本期责编 一丝blue

翻转的精彩
索尼VAIO FiT 15A变形超极本

■晶合实验室 山青



炫目度：★★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：不详

◆索尼（Sony） ◆即将上市 ◆不详 ◆附件：充电器、触控笔、说明书等 ◆咨询电话：400-810-9000（咨询热线） ◆推荐用户：商务办公用户、家庭娱乐用户等 ◆相似产品：联想Yoga、索尼VAIO Duo等



索尼Fit系列产品的定位是时尚外观和坚固耐用，Fit A当然也不例外，其外壳主体为金属材质，表面采用拉丝工艺。它配置了手感舒适的巧克力块式按键和面积很大的触控板，在“笔记本”形态下，与常见索尼超极本没有什么区别

新形态超极本的大爆发，应该是本年度消费电子市场上的一个亮点，无论是分体还是变形，或是其他的设计方式，目的都是提升触控手感。其实直接应用触控对台式机、一体机，甚至是标准笔记本来说问题都不大，但对体积较小，重量较轻的超极本来说，在普通使用状态下，指点或多指按压时难免引起不稳，因此才出现了多种不同的设计。作为触控和变形超极本最早的实践者，索尼最新的VIAO Fit A也带来了新的创意。

Fit A包括多种型号，屏幕尺寸从11英寸到15英寸，全面使用英特尔Haswell处理器，还提供了最高2880×1600分辨率的产品，我们的样品为15英寸型号。

Fit A提供了相当强大的硬件配置和比较全面的接口，甚至包括目前已经很少被用到的有线网络接口。在实际测试中我们仅关闭可能打断测试过程的杀毒软件。

从测试结果看，Fit A完全可以应付中高端商务应用以及简单的影音娱乐，不过3D游戏性能比较一般，只能应对简单的3D网游或休闲游戏。



Fit A屏幕底部可由挂钩牢固固定，两端也有一定磁性，能够吸引屏幕自动贴合



Fit A采用一种较特殊的翻转方式，顶盖并未与屏幕完全结合，而是更类似于屏幕的保护盖，其中一半可随屏幕翻转。屏幕反转成为平板状态后，双层顶盖折叠形成一定的角度，有点像平板电脑支架。相对于分体式设计，变形方式虽然在平板电脑形态下较为厚重，不过能够继续使用所有的接口和电池等配置，扩展连接能力和待机都更强



Fit A与上一代Fit触控超极本的最大不同就是其“变形”能力。通过翻转屏幕，它能够变成一台相当标准的平板电脑，底部带有Windows按键，顶部则是前置摄像头，电源及音量控制键均位于侧面



Fit A的屏幕轴有一定的阻尼，在翻转屏幕的过程中可停留在任意角度，适合观看视频等应用，不过此时指点操作尚可保持平衡，却不适合多点触控



Fit A配置的触控笔可提升其精确点触能力，特别适合手写记录或绘画，也可以解决目前一些未对触控优化的应用程序，触控点过小的问题，不过在其机体上没有设置触控笔安装位置，携带略显不便

样品配置	
处理器	英特尔酷睿i7-4500U@1.8GHz，最高睿频3GHz
内存	8GB DDR3
硬盘	机械硬盘+SSD快速启动技术
显卡	Intel HD Graphics 4400
光驱	无
显示屏尺寸	15.6英寸，1920×1080，支持10点触控
摄像头	集成摄像头
无线连接	802.11n、蓝牙
接口	USB 3.0×2，HDMI、千兆有线网络接口、多合一读卡器等
操作系统	64位Windows 8中文版

性能测试		
PCMark 8	Home	2053
PCMark7	总分	2187
Windows 8体验指数	处理器	7.2
	内存	7.2
	游戏图形	6.3
	主硬盘	5.9
Fritz Chess Benchmark	4线程	4056
3Dmark11	Entry	E791
街霸4	默认设置	25.60fps



Fit A有多种尺寸、色彩和配置可选，能够满足不同人群的需求，彰显个性

总结：作为索尼VIAO Fit系列的新产品，Fit A不仅继承了前辈的特点，而且在保持轻薄体型的前提下，通过变形设计进一步扩展了应用能力，也标志着未来超极本的发展方向。P

普及风暴

Dxracer FX007人体工学电脑椅

■晶合实验室 魔之左手



炫目度：★★★★☆

口水度：★★★★★

性价比：★★★★☆

◆迪锐克斯（DXRACER） ◆已上市 ◆1499元 ◆附件：腰垫、头垫、AR02鼠标托架、防爆板、大型鼠标垫、安装工具、椅脚装饰盖等 ◆推荐用户：追求舒适健康的电脑办公、娱乐用户 ◆相似产品：Dxracer高端赛车椅、电竞椅等

FX007采用新型仿皮材质制造，造型秉承Dxracer的运动基因，仍是类似于赛车座椅的半包裹方式，可很好的贴合用户身体，提供更好的支持，降低疲劳，其黑白条纹设计醒目而低调，而带有同样条纹的红色靠垫与头垫则增添了热情的元素，并提升了时尚感



对长时间使用电脑的用户来说，更符合人体曲线和运动姿态的人体工学外设是健康的保障，除了键鼠和显示器、耳机等设备之外，很多人都忘记了座椅这一须臾不离的伴侣。由于使用电脑的姿态与纸面办公、会议等有很大不同，因此很多坐在传统办公椅、会议椅，甚至是沙发上使用电脑的用户很容易感到疲劳，还可能引起颈椎、腰椎、腕部等处的疾病。在目前的人体工学电脑椅中，Dxracer（迪锐克斯）这一品牌以优秀的设计做工、扎实的用料、良好的扩展性等，受到了电脑办公、娱乐用户的广泛欢迎，日前它又推出了一款配置高端而价格实惠的产品——FX007。

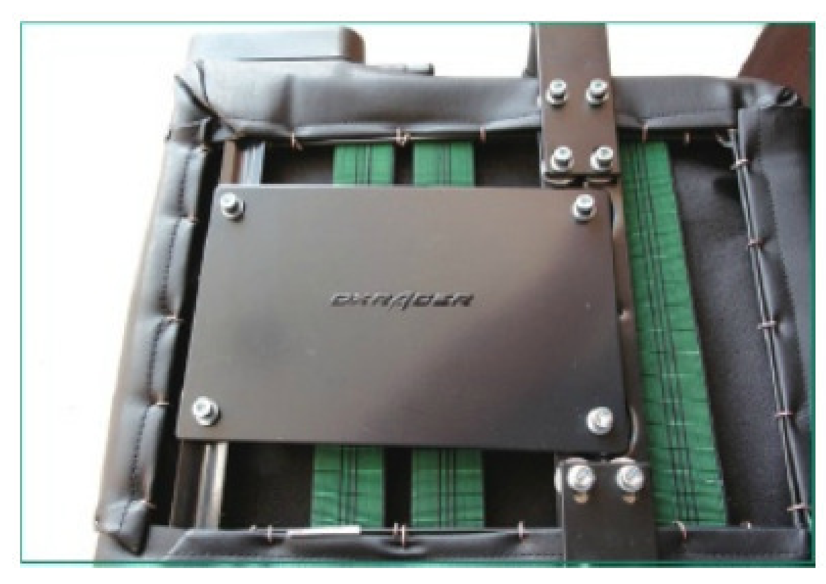




FX007以分体式方式销售，分为脚架、坐垫、靠背三大部分，还有气柱、滚轮等小件，所有螺丝已固定在相应位置，不用自行寻找，附送螺丝刀很顺手，弹簧垫圈则可直观显示螺丝是否紧固到位，安装过程非常简单



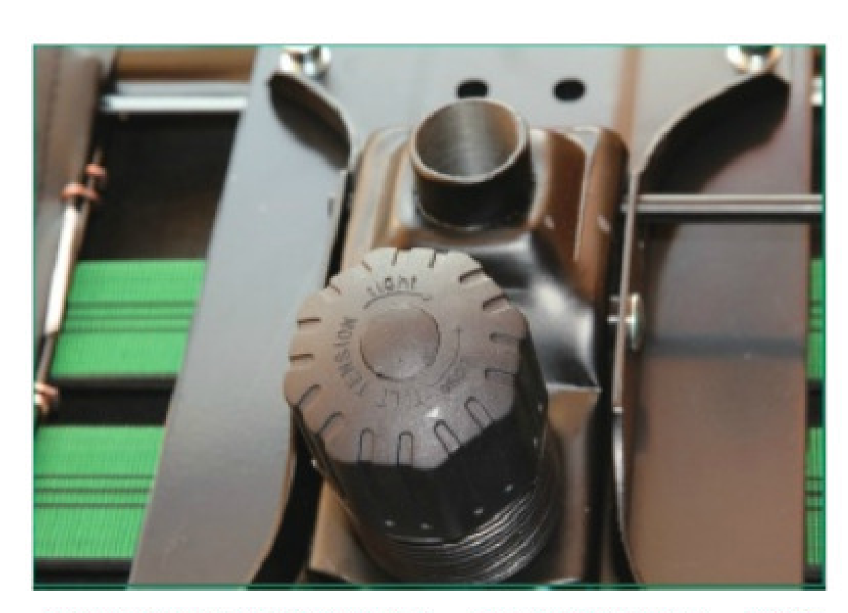
FX007的座椅主体（黑色部分）使用新型材质，强度大大增加，可耐受钥匙、笔尖等常见金属物体的割划，另外从接缝和针脚都可以看出其出色的做工



FX007的坐垫底部安装了军用级别防爆钢板，可以避免升降气柱事故的伤害。虽然Dxracer选择的气柱质量相当不错，从未出现过事故，不过这样一块厚实的钢板还是让人感觉更放心



FX007附赠了超大的Dxracer鼠标垫和AR02鼠标托架，后者可安装在桌面等位置，当然对购买了FX007的用户而言，安装最简便的扶手位置才是它最好的归宿，特别适合搭配无线鼠标



FX007采用伸缩式扶手，支持逍遥功能，将高低调节扳手向外（Free）拉出，坐垫就能进行一定的前后摇动，摇动幅度通过前部旋钮调节，在靠背和扶手都放下后可以"客串"一下摇椅，充分解除疲劳







FX007的五星脚架厚实稳固，中央带有加强棱，据称承重达1700kg。在5个支脚顶部可选装白色或红色装饰板，滚轮则可锁定以避免伤害木地板或意外移动





FX007使用和椅面同材质的靠垫与颈垫，软硬适中，比传统布靠垫易于打理，还能拆卸内部海绵进行更换或清洗

总结：这款座椅拥有较为"豪华"的配置以及附赠品，但价格在Dxracer产品中只能算是中等水平，能够让更多电脑用户享受到舒适健康的IT应用环境。

全线出击
AMD Radeon R系列显卡

■晶合实验室 魔之左手





全面出击的新一代AMD显卡在各个价位段都重新取得了市场主动，同时也为玩家提供了更高性价比的选择。



炫目度：★★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★☆

◆AMD ◆已上市 ◆R9 290X约4599元、R9 280X约1899元、R9 270X约1399元、R7 260X约999元 ◆附件：根据显卡厂商配置 ◆推荐用户：游戏玩家、发烧友、半专业图形用户◆相似产品：NVIDIA GeForce 780/760/660/650 Ti显卡

在2013年的显卡市场上，AMD与游戏厂商的积极合作和在游戏主机市场的扩展，让它逐渐成为玩家的首选装备，而且其中一定有很多人对本年度的新一代显卡望眼欲穿。在冬季来临前，AMD终于为玩家呈上了期待已久的大餐，并一口气就发布了从最强单芯片产品到面向普通玩家的全系列产品。

AMD的新一代显卡采用更加明确的型号标示，以R7、R9表示定位的低和高，编号第一位“2”表示第二代产品，后面两位则表示性能高低，高性能型号带有后缀“X”，例如“R9 280X”。新一代显卡不仅全部采用GCN架构，支持DirectX 11.2标准，而且支持新的Mantle技术，这是一种可直接与硬件层对话的开放式API，能够进一步提升显示处理器的效率。旗舰产品R9 290X还拥有512位显存位宽和4GB显存容量，流处理器数量2816个。尽管本代产品仍使用28nm制造工艺，但通过优化设计和新的功耗控制功能，可在晶体管数量进一步增加的同时保持甚至降低功耗。

规格对比表

显卡型号	Radeon R9 290X	Radeon R9 280X	Radeon R9 270X	Radeon R7 260X
市场指导价	4999元	1999元	1599元	1099元
GPU代号	Hawaii	Tahiti XTL	Curacao XT	Bonaire
GPU工艺	28nm	28nm	28nm	28nm
流处理器数量	2816	2048	1280	896
ROPs数量	64	32	32	16
纹理单元数量	176	128	80	56
核心频率	1GHz	1050MHz	1050MHz	1.1GHz
等效内存频率	5GHz	6GHz	5.6GHz	6.5GHz
内存位宽	512bit	384bit	256bit	128bit
内存带宽	320GB/s	288GB/s	179.2GB/s	104GB/s
内存类型	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5
最大内存容量	4GB	3GB	4GB	4GB
DX版本支持	11.2	11.2	11.2	11.2

我们的性能测试平台为Intel酷睿i7-4770K、技嘉Z87X-UD3H主板，英睿达DDR3 1600内存4GB×2，240GB希捷600固态硬盘。安装64位Windows 7旗舰版和相应主板驱动、13.11 Beta9版AMD驱动。由于显卡性能与定位有较大差别，我们针对不同显卡使用不同的分辨率与画质设置。

Radeon R9 290X样卡采用全长板型，一体式涡轮散热器，比较让人惊讶的是它没有我们已经看惯的CrossFire连接器针脚，多卡并联时将直接使用PCI-E 3.0通道进行数据交换。这款显卡采用6pin+8pin辅助供电，提供了DisplayPort、HDMI和两个DVI接口。



原厂Radeon R9 290X样卡

从测试成绩看，它确实堪称目前最强大的单芯片显卡，各种最新大型游戏或移植游戏，使用全高清分辨率和最高画质，最高全屏抗锯齿模式后，都能够以很流畅的帧速运行。在测试中其最高功耗约为340W，板上升温比较明显，风扇噪声也较大。



微星Radeon R9 280X样卡

微星Radeon R9 280X是一款上市型的产品，主要配置与原厂标准基本一致，它采用微星特色的大直径低噪声双风扇和热管散热系统，5个热管可将高热区域的热量引到风扇附近或显卡尾部。除了散热系统外，它的视频输出接口配置也有所不同，使用双mini DisplayPort，取消一个DVI接口，另外

测试项目	项目（设置）	Radeon R9 290X
3DMark 11	Performance总分	P13174
	eXtreme总分	X4549
3DMark	Fire Strike	9325
	显卡分数	10965
	Fire Strike Extreme	4766
	显卡分数	5041
CineBench 11.5	GPU	116.83fps
孤岛危机3	材质解析度/系统规格“非常高”1920×1080 MSAA 8×	30fps
	材质解析度/系统规格“非常高”1920×1080 MSAA 4×	37fps
战地4	图像质量“Ultra” 1920×1080	66fps
使命召唤10	画面特效全部开启或最高1920×1080 4×MSAA	39fps
	画面特效全部开启或最高1920×1080	63fps
使命召唤10	画面特效全部开启或最高1920×1080 4×MSAA	65fps
古墓丽影9	画面品质“最高” 1920×1080	73.2fps
生化危机6	画面设置全部为high，开启运动模糊1920×1080 FXAA3HQ	13660
鬼泣5	画面质量“极高”1920×1080	324fps
Heaven Benchmark 4.0	画面质量Utra，曲面细分Extreme 1920×1080 8×AA	52.8fps
	画面质量Utra，曲面细分Extreme 1920×1080 4×AA	60.0fps
失落星球2	画面设置全部为high，开启运动模糊1920×1080 MSAA 4×	104.4fps
最终幻想14	画面预设Maximum 1920×1080	78.28fps
FurMark	最高温度	86℃

测试项目	项目（设置）	Radeon R9 280X
3DMark 11	Performance总分	P10315
	eXtreme总分	X3418
3DMark	Fire Strike	7454
	显卡分数	8357
	Fire Strike Extreme	3729
	显卡分数	3880
CineBench 11.5	GPU	118.40fps
孤岛危机3	材质解析度/系统规格“非常高”1920×1080 MSAA 4×	36fps
	材质解析度/系统规格“非常高”1920×1080 MSAA 2×TX	47fps
战地4	图像质量“Ultra” 1920×1080	53fps
	图像质量“High” 1920×1080	74fps
使命召唤10	画面特效全部开启或最高1920×1080 4×MSAA	39fps
	画面特效全部开启或最高1920×1080	63fps
古墓丽影9	画面品质“最高” 1920×1080	58.2fps
	画面品质“非常高” 1920×1080	82.7fps
生化危机6		
鬼泣5	画面设置全部为high，开启运动模糊1920×1080 FXAA3HQ	11079
	画面质量“极高”1920×1080	275fps
Heaven Benchmark 4.0	画面质量Utra，曲面细分Extreme 1920×1080 4×AA	41.6fps
	画面质量Utra，曲面细分Normal 1920×1080 4×AA	53.2fps
失落星球2	画面设置全部为high，开启运动模糊1920×1080 MSAA 4×	85.8fps
最终幻想14	画面预设Maximum 1920×1080	63.66fps
FurMark	最高温度	82℃

测试项目	项目（设置）	Radeon R9 270X
3DMark 11	Performance总分	P8476
	eXtreme总分	X2462
3DMark	Cloud Gate	20515
	显卡分数	40286
	Fire Strike Extreme	2735
	显卡分数	2817
CineBench 11.5	GPU	116.41fps
孤岛危机3	材质解析度/系统规格“高”1920×1080 MSAA 1×	36fps
战地4	图像质量“Ultra” 1920×1080	45fps
	图像质量“High” 1920×1080	66fps
使命召唤10	画面特效全部开启或最高1920×1080 4×MSAA	38fps
	画面特效全部开启或最高1920×1080	51fps
古墓丽影9	画面品质“最高” 1920×1080	41.7fps
	画面品质“非常高” 1920×1080	60.9fps
生化危机6	画面设置全部为high，开启运动模糊1920×1080 FXAA3HQ	8457
鬼泣5	画面质量“极高”1920×1080	217fps
Heaven Benchmark 4.0	画面质量Utra，曲面细分Extreme 1920×1080 4×AA	31.0fps
	画面质量Utra，曲面细分Extreme 1920×1080	35.5fps
失落星球2	画面设置全部为high，开启运动模糊1920×1080 MSAA 4×	60.2fps
	画面设置全部为high，开启运动模糊1920×1080	71.6fps
最终幻想14	画面预设Maximum 1920×1080	50.55fps
FurMark	最高温度	72℃

测试项目	项目（设置）	Radeon R9 260X
3DMark 11	Performance总分	P6417
	eXtreme总分	X1697
3DMark	Cloud Gate	16176
	显卡分数	25975
	Fire Strike Extreme	1804
	显卡分数	1858
CineBench 11.5	GPU	111.31fps
孤岛危机3	材质解析度/系统规格“高”1920×1080	28fps
	材质解析度/系统规格“中”1920×1080	39fps
战地4	图像质量“High” 1920×1080	30fps
使命召唤10	画面特效全部开启或最高1920×1080	44fps
古墓丽影9	画面品质“最高” 1920×1080	27.0fps
	画面品质“非常高” 1920×1080	38.8fps
生化危机6	画面设置全部为high，开启运动模糊1920×1080 FXAA3HQ	5901
鬼泣5	画面质量“极高”1920×1080	142fps
Heaven Benchmark 4.0	画面质量Utra，曲面细分Extreme 1920×1080	23.9fps
失落星球2	画面设置全部为high，开启运动模糊1920×1080	48.1fps
最终幻想14	画面预设Maximum 1920×1080	34.20fps
FurMark	最高温度	82℃

这款显卡保留了传统的双CrossFire针脚，可支持4显卡并联。

从测试结果看，在大部分测试中，R9 280X的帧速/得分是R9 290X的八成左右，完全可在全高清分辨率和最高画质下流畅运行最新的大型3D游戏，绝大部分游戏亦可使用4倍甚至更高倍数的全屏抗锯齿模式，获得精细自然的画面，在实际测试中，其功耗

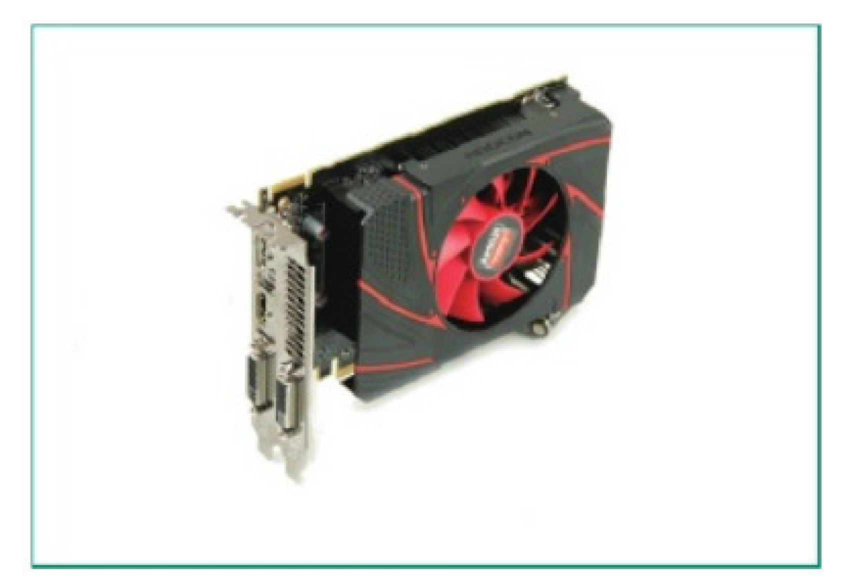
与R9 290X基本相同，但最高温度有一定下降，而且噪声小得多。



原厂Radeon R9 270X样卡

Radeon R9 270X样卡的风格与R9 290X基本一致，不过板卡明显缩短，虽然最高可搭载4GB显存，不过样卡只提供了2GB容量，这也更符合其实际定位。R7 270X拥有2个6pin供电接口，一个CrossFire针脚说明它只能支持双卡并联，其最高功耗只有180W左右。

R9 270X的测试成绩为R9 280X的80%左右，完全可在全高清分辨率和最高画质下流畅运行最新3D大作，有些游戏也可开启2倍甚至4倍全屏抗锯齿。



原厂Radeon R7 260X样卡

Radeon R7 260X样卡的外形与R9系列迥然不同，是典型的AMD中端显卡，样卡安装了2GB板载显存（最高容量4GB），搭配一个6pin供电接口和一个CrossFire针脚。

作为R7系列的最高端产品，260X由于流水线数量和内存位宽多方面的限制，与R9系列的性能差距较大。不过在实际测试中，它也能在全高清分辨率和中等设置下以较好帧速运行最新3D大型游戏，如“孤岛危机3”“战地4”等，如适当降低画质或使用略低一些的分辨率，其帧速还会有明显上升。

AMD以上几款产品的对手定位是NVIDIA GeForce 780/760/660/650 Ti，它们的性能优势非常明显，测试软件得分和游戏实测帧速大都高20%以上甚至接近翻倍，而且成绩差距在越新的测试软件/游戏中表现越明显。

从参考价格和实际测试可以看出，本次测试的显卡在性能和价位方面的跨度仍显较大，AMD不仅会继续推出R9 290、R9 270、R7 250等产品填补市场空白，还会保留一些目前非常受欢迎的Radeon HD显卡产品，更全面地满足用户的需求。



胜利之窗
AOC锋影电竞显示器

■晶合实验室 魔之左手









这是一款价格比较亲民且能力全面的显示器，无论是进行竞技游戏还是开启逼真的3D效果，都可提供出色的表现。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★☆

◆AOC ◆已上市 ◆1999元 ◆附件：电源线、数据线、驱动盘、说明书等 ◆咨询电话：400-887-8007（客服热线） ◆推荐用户：中高端游戏玩家 ◆相似产品：明基XL2420T、华硕VG248QE等

电子竞技选手对显示器的要求之高是毋庸置疑的，因此虽然有很多显示器拥有堪称出众的色彩、响应速度、人体工学设计，但不一定敢宣称自己是“电竞”显示器，而敢于这样命名的产品，又大多较为昂贵。不过AOC最新推出的锋影显示器却将改变这一局面，让普通玩家也可以承受功能全面，表现出色的电竞显示器。

AOC锋影采用沉稳的黑色与热情红色的组合，壳体为金属拉丝工艺，外形相当醒目。它没有采用时下流行的窄边、超薄、触摸键等设计，而是更接近传统的方正外形，以容纳众多接口，并提供手感更好的控制按键。它支持DisplayPort、HDMI、DVI和VGA接口，还带有1转4的USB Hub功能，其中一个USB接口更是通过自身电力提供快速充电能力。锋影自带的2W扬声器音质清晰，基本可满足普通玩家的需求，用户也可通过音频输出接口转接到耳机。

作为电竞显示器，AOC锋影也拥有很强的姿态变换能力，特殊的底座和支柱设计使其可以左右旋转270°左右，升降10cm左右，并可将屏幕旋转90°到竖直方向，屏幕俯仰角度也比较大，可以满足不同位置、环境的需求。另外它还在支柱上设置了束线夹，侧面则有两个USB接口，且全部接口、按键都朝向屏幕下方，在屏幕转为竖直状态时非常易于连接、使用。

当然锋影还有着强大的显示性能，它采用24英寸1920×1080分辨率面板，画面刷新率可达144Hz，相应速度1ms，最高亮度cd/m²，DCR丽比技术使其动态对比度达到8000万:1。另外它还通过光线感应技术i-Care自动调节屏幕亮度，带有DCB色彩增强技术、Eco Mode亮度情景模式等，能够让玩家更清晰地看清游戏场景的细节，决胜瞬息之间。

一年一度的双十一让众电商摩拳擦掌，让网购者跃跃欲试，让物流商绷紧神经。这个被人为创造出来的节日到底缘何而生，又将走向何方？

光棍节的狂欢与落寞

■北京 冰河



“232亿！”

“366亿！”

“417亿！”

在2013年11月10日当晚，我一边在“来往”上和阿里或者曾经是阿里员工的一些人有意无意闲聊，一边刷微博查看关注电子商务的各界人士高论。虽然这些人在名义上和阿里巴巴公司没有任何关系，但从言论上看起来，这些人一个赛一个对阿里巴巴有信心。或许是2012年双十一阿里巴巴191亿的成交额让很多事先不看好的人信誉有损，面对2013年这个即将到来的购物狂欢时刻，他们抱着“人有多大胆，网有多大产”的心态不断刷新对此次光棍购物节的成交额预测，大放卫星，仿佛阿里巴巴是他自家的产业。

而阿里巴巴真正的主人马云，至少就我了解的情况是很淡定。“马总好像在大会议室。”“交易大厅没看到他，除了我们的人只有N多记者，居然有两个记者背着台式机来做转播，真敬业。”“有人说看到他在中庭打了一会儿太极拳，估计到零点他才会到现场吧。反正我的岗位一天都没见到他。”

而在QQ群里，已经有一帮早已整理好购物车的汉子和女汉子摩拳擦掌，就等零点时刻到来了。我忍不住问了几句。

“你们又不是光棍，还凑这个热闹干嘛？”

“光棍是光棍，购物是购物，这有关么？我们过的是购物节，不是光棍节。”

“好吧，你们需要的只是一个购物的理由，那你们就不等打折信息出来再买啊？买贵了咋办？”

“一看你就没玩过这个，全场5折知道么？所有的商品都会打折，充其量是有些打折额度没那么高而已。要等你过了零点再慢慢挑，还去比价，就别想痛快付账了。当年刷支付页面的难度不亚于春运抢火车票。再说，下了单，你难道不能退么？”

我既没有掺和过这个光棍购物节的活动，最近也没在网上买过火车票，的确对双十一的购物情况毫无发言权。这一刻我只能做一个旁观者，看看这些人为了疯狂花钱而操心，尽管平时他们都自嘲“屌丝”“穷鬼”“月光族”，哭着喊着再刷淘宝就剁手，不过这会儿都和开了嗜血的狂战士一样，以在聊天室钓帅哥/泡妹子的打字速度刷新群里的购物交流信息，不得不让人感叹马云的伟大。我记忆中能够这样调动起人民群



双十一成交量创新高，多家媒体官方直播

众热情的人，也只有寥寥无几的几位世界级领袖了吧。他们都用重新分配社会资源的方式，让民众如痴如狂。

也许以上的比喻有些不合适，还是回到双十一现场吧，自时间的指针跳转到2013年11月11日的凌晨零点之后，无论是淘宝还是天猫，刷新页面的反应就明显慢了不少。这个情况在大约2小时后基本恢复，不过看着页面上各种宝贝的成交量，谁都知道今年这个节日定然是要放一个大卫星的。支付宝交易数据显示，11日零点后，仅仅55秒淘宝和天猫的交易额便突破1亿元；6分07秒，成交额突破10亿元；38分05秒，成交额突破50亿元。到上午8时42分，成交额突破121亿元；13时04分，成交额突破191亿元，与2012年双十一淘宝和天猫商城销售额持平。最终，11日当日天猫支付宝成交金额达350.19亿元，这比2012年双十一淘宝和天猫191亿元的销售额增长了83.35%。而京东、当当、易迅等大大小小的电商购物网站也都刷新了自己的销售成交额记录，当天国内十大主流电商的销售额有望突破800亿元。在这一刻电子商务行业又创造了一个历史。

“真疯狂。”我只能这样评价。与之对应的是，QQ群里的小伙伴也好，老基友也好，12日当天基本都无精打采，一副刚刚在网吧或者夜店通宵、精力消耗过度的颓废模样。即使扔个福利图出来，也很难激起群里众位电商真英雄的回应。如果不依不饶地追问“买了多少”，通常都是炫耀攀比一般地哀嚎自己没有把持住，本月乃至下月都已经提前破产云云。

用来描述这些“再网购就剁手”党的人生状态，用“痛并快乐着”这几个字最恰当不过了。

于是我不禁再一次感叹马云的神奇，没有谁天生就会购物，但人天生就有欲望，购物是用购买这一手段满足自己欲望的行为。在当今社会，激起人的欲望，是个巨大的学问。淘宝是怎样生生在这个充斥着大长假、小长假、春节假、带薪假的国度，制造出了这么一个专门为了在网上花钱而存在的假日呢？仅仅凭这一点，就足以发人深醒。

这是个偶然，也是个必然。

为何是双十一？

所谓的“双十一购物狂欢节”并不是一个由来已久的事情。追根溯源的话，它始于阿里巴巴天猫商城于2009年举办的“光棍节”购物打折活动，当时的主要活动形式是品牌商品五折。在这之前，关于“光棍节”应该是11月11日还是11月1日还一直争论不休，在这个购物节活动之后，似乎就再也没人争这个问题了，还有什么能比纯粹的实惠更印证一个节日的真实性呢？这也成为了网购行业标志性的一天。从此之后，每年的“光棍节”11月11日中国互联网主要的电商企业就都会举办类似的活动，2011年11月11日当日，天猫的交易额达到了33.6亿元，当天2200万单的包裹量，甚至成为快递物流行业的年度大考。天猫众商家也创造了年内销售记录：3家品牌店销售额破4000万元，另有1家超3000万元，4家超过2000万元，38家超过1000万元，75家超过500万元，总共497家品牌店销售额突破百万元。而2012年的双十一，天猫引入节庆特色，在双十一中增加了抢红包、线上互动小游戏、线下3D地画“Tmall 狂欢城”等非购物内容，增加了网民的认同感。当天的成交额突破了191亿。

从2010年到现在，淘宝一手创造出“光棍节”购物促销，从一开始的不被人们所熟悉，到如今受到疯狂追捧，这确实是一个奇迹。很多人好奇的是，淘宝怎么就成功地把这个既不是春节、又不是圣诞节的冷僻节日，创造成了一个购物狂欢节呢？从表面上来说这是个偶然，但从行业趋势来说，这却是个必然。从主观来讲，每个商家不管是线上也好、线下也好，都希望利用一些噱头或者说利用一些相关的节日来做促销，这也称之为“节日经济”。光棍节这一概念来源互联网，只有熟悉互联网的人才知道这件事，那么针对这一概念做电子商务活动有天生的定位精准，不知道光棍节的人也就意味着不熟悉互联网，和电子商务没有交集。而从客观上来讲，双十一这个时间节点也非常合适，传统零售商业“金九银十”是旺季，到12月份年底，则有圣诞和元旦两个节日，也是一个比较旺的时期，11月份夹在中间正好是一个空档期。另一方面，随着光棍节等电商节这几年来的发展，整个电子商务行业基础各方面发展已经比较均衡，例如过去几年经常出现的物

“光棍是光棍，购物是购物，这有关么？我们过的是购物节，不是光棍节。”

流配送瓶颈，在2013年的购物狂欢过程中就没有体现得很突出。在11日到来之前被很多人担心的页面刷不开或者系统崩溃的情况，在往年很常见，在今年则基本没有发生。从阿里传来的消息是公司上下为此准备了5000台高性能服务器预备11日的数据潮涌，马云牵头组建的菜鸟网络，以及顺达、圆通等国内主要快递物流网络预先准备应对高峰，对于整个交易额暴增作用的提升有很大的帮助。再加上这次正好双十一是周一，很多人周六日睡好了觉，预备好了订单然后周一凌晨开始抢购，这也起到了很大的促进作用。350亿的销售额听起来惊人，但在各种条件的保障之下，这个数字算不上意外。而且这个数字里面还有一些水分，从以往双十一的销售情况看，部分商家有明显的刷销量嫌疑，而消费者不管是否真正需要，一股脑收进购物车，不满意再退货的盲目扫货心态也让350亿的销售额有不少泡沫，真正最后能落实的有多少，需要在节后一周到两周的时间来沉淀证明。

从消费者角度来说，2013双十一的销售奇迹再次验证了“屌丝经济”在中国的强大力量。当下中国社会结构中，主流消费人群仍然是中低端收入人群，即淘宝、天猫、京东、当当等网站的主要用户，双十一近800亿的成交量无疑多数由他们贡献。抓住草根，在过去十年这也是中国互联网的一个持久话题，大部分成功的互联网公司，其产品的核心用户都是中低端人群，电子商务和网络游戏尤为明显。

但是今年双十一能够如此火爆，并不仅仅是因为天猫主打全场5折，从用户角度来说，其更主要的原因是中国中低端消费者的消费能力在提升，例如今年品牌汽车、钻石、黄金饰品等高端消费品的火爆增长就是个很好的佐证。另一方面，电子商务对过去消费者的主流购物方式——线下百货的取代作用也愈发明显，这促使线下生态向线上转移。此前马云与传统地产商业大鳄，中国首富王健林关于电商和传统商业的争论就很好地证明了这种互联网和传统商业的冲突。某种程度上来说，双十一的购物奇迹，说明了中国社会整体经济的深层次变化。

1亿与350亿的赌局

马云与王健林的赌局发生在2012年的12月，当时两人都入选央视评出的“2012CCTV中国经济年度人物”。同为获奖者的阿里巴巴董事会主席马云和万达董事长王健林，在颁奖现场围绕电商话题展开辩论。两人为十年后电商在零售市场份额能否过半设下亿元赌局。

马云和王健林都是第二次被评为央视年度经济人物。前者在互联网世界割据一方，后者则在实体经济领域开疆破土。在颁奖现场设置的辩论环节，两人就“电商会否取代传统的店铺经营”这一话题展开辩论。马云的观点简单直接：“电子商务一定是未来的赢家。”他认为电商不可能完全取代零售行业，但会“基本取代”，成为主流的贸易模式，今天电子商务不是想取代谁，不是想消灭谁，而是想建设更加新颖、透明、开放、公正、公平的商业环境，去支持更多的年轻人成长发展。

“但是我不认为电商出来，传统零售渠道就一定会死。”王健林的反驳基于三个观点：一是电商份额目前仍然很小，二是零售渠道有独特的存在价值，三是零售商会采取措施积极应对。王健林举例说，美国前十大电商都是传统零售渠道的线上拓展。所有新的商业模式出来，必然对传统形成冲击。但传统产业生命是最强的，会主动适应新的环境变化，不然的话，商业不会存在2000多年。王健林总结说：“所以我一定要坚守传统产业，但是在传统产业基础上尽可能去创新，也包括向马云学习。”

最后王健林透露，他和马云还有一个对赌：10年后，如果电商在中国零售市场份额占50%，我给他一个亿，如果没到他还我一个亿。

其实从观点上来说，马云和王健林两人的分歧并不大，电子商务的巨大发展潜力是两人都认同的，关键的差异在于传统店面零售业在未来的存在形态，马云认为会消亡，而王健林认为会在线上业务的帮助下继续存在。这个分歧原本不应该成为争议的焦点，赌局也应该是一个玩笑。但是善于公关的马云，在



曾经屌丝自我调侃的光棍节，摇身一变成了互联网电商的狂欢节



总成交量350亿成为天猫最好的广告



双十一成为物流行业的“春运”，今年物流业提前准备，没有出现去年那么严重的爆仓

天猫与京东等电商广告在地铁站头“短兵相接”

身后的暗战——移动互联网

双十一让阿里巴巴创造了350亿成交量的电商新记录，其中移动端的贡献不容小视。在350亿成交额之中，有多达53.5亿元通过手机淘宝交易完成，比去年增长近6倍。另一个可以晒的成绩单是支付宝的手机支付数据。双十一当天支付宝创下手机支付4518万笔的新记录，为去年的5倍，支付金额达到113亿元，是去年的近10倍。11日全天手机支付占支付宝总支付笔数的比例达到24%，而去年同期仅为8%。这一串串数字再一次向人们展示出移动互联网的巨大爆发力。

如果说传统电商格局业已成型，无论是打出免费物流口号的京东，还是背靠腾讯的富二代易迅都无法撼动淘宝的垄断地位，那么在移动互联网领域，则是谁也不服谁的群雄逐鹿之际。阿里此前推出的移动端入口“手机淘宝”“手机支付宝”“手机旺旺”等都只是原电脑端产品的手机移植版，只是功能延续却并没有理念革新。而今年的双十一，马云显然是有备而来，他要抓住这个购物狂欢节的机会全力推广自己的移动端平台，矛头直指微信。

今年以来，已经储备起6亿用户的腾讯微信被人争论最多的就是它到底将会以何种商业模式产生效益，微信游戏以小搏大取得的成功已经令整个移动游戏圈子为之疯狂。在今年双十一之际微信又搞了一个“特卖场”，在移动电商的方向上小试牛刀，结果轻而易举就收获了8万订单，一举刷新了易迅的历史成交量与成交金额记录。

在阿里50多亿的手机端成交量面前，微信的成交量不值一提。但需要看到的是阿里手机端的成交量基本是从自己的电脑端“抢”过来的，用户不开电脑改用方便的手机交易，它只是淘宝内部用户资源的流动。而微信却通过全新的交易模式“创造”出新的销量，让本不是易迅的用户开始尝试在易迅消费，这种开疆拓土的尝试显然拥有更强的竞争力。正如马云所说：“微信做的是改变游戏规则的事。”

游戏规则改变，原本的优势很可能变成劣势。面对微信的挑战，马云在双十一前夕亲自上阵力推类微信产品“来往”。凭借在双十一派发红包等一系列推广活动，“来往”很快在淘宝体系内部铺开。据业内人士的观察，“来往”之于微信很可能就像旺旺之于QQ。虽然马云豪言“打到南极企鹅的老家去”，但“来往”终究只是一款防御性产品。

对用户来说，多装一个旺旺专用于与淘宝商家交流有些麻烦。但很显然，正是旺旺的存在让淘宝客户体系形成一个闭环，避免被腾讯蚕食，而“来往”的推出显然也是为此目的。这招棋马云不得不走，如若不然，只要两三个双十一之后，淘宝的江山很可能被腾讯以微信为工具切去一大块，用户一走，商家就会跟着走，到那时悔之晚矣。

雷军有一句深受国内创业者推崇的名言：只要站在风口，猪也能飞上天。如以此类推，那么双十一就是一场一年一遇的超级台风，是摧毁旧有的秩序，建立新秩序的最好时机。所以每年的双十一，在淘宝卖场疯狂的同时，也是每一家竞争对手虎视眈眈试探进攻之机。其它电商不会满足于只在这个淘宝创造出来的节日中分一杯羹，而是希冀有朝一日在这个淘宝创造的节日里将淘宝溺亡。无论是京东主打的物流牌，还是微信试探的“特卖场”，都是非常有针对性地打击淘宝的弱点。移动互联网的格局还未成型，成王败寇也还不得而知，身在明处的淘宝能够敏锐地嗅到潜在的危机并积极应对，以攻为守，也许这便是淘宝能够立于不败之地的秘诀所在吧。



阿里力推“来往”被微信以“影响用户体验”而封杀，双十一火药味十足



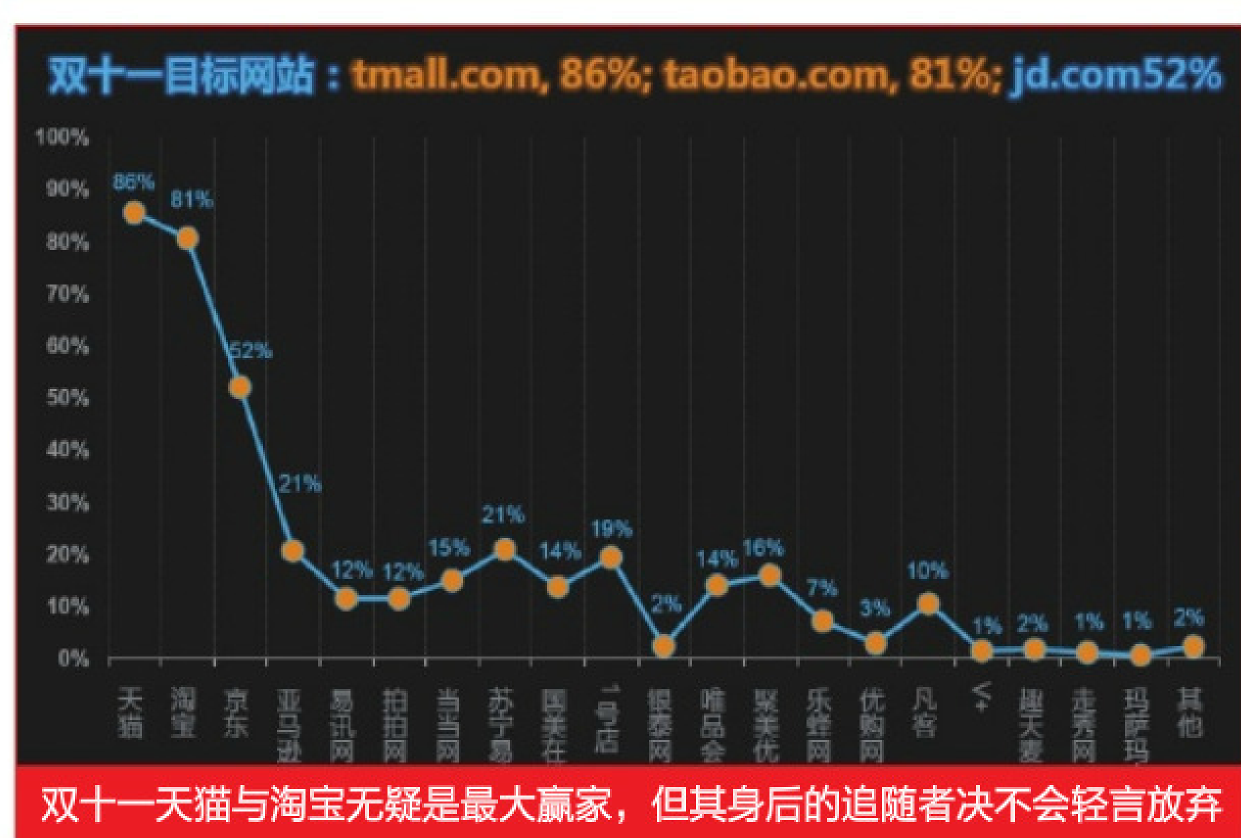
淘宝商家通过微信做广告显然引起了阿里的警觉


腾讯微信、阿里来往、网易易信渐成新生代移动IM三足之势


通过微信公众号“开店”成为电子商务的一种新尝试


据称阿里为双十一准备了5000台高性能服务器


2012CCTV中国经济年度人物马云与王健林对赌电子商务未来



双十一天猫与淘宝无疑是最大赢家，但其身后的追随者决不会轻言放弃



双十一京东主打物流牌，但数码电子产品显然没有底气学天猫"全场五折"

事后有意无意地将这个话题转变成了新兴互联网经济和传统经济，尤其是以房地产为代表支撑的大卖场模式的冲突。他用这样的话来描述这个赌局："如果王健林赢了,那就是我们的社会输了,如果房地产一直是我们的经济支柱,我们将输掉我们这一代人的幸福。"于是，被高涨的房价压得喘不过气的年轻一代，自然在这场赌局中站到了马云的一边。双十一的购物狂欢中，"帮马云打败地产大佬"的情绪也是不可忽视的推动因素。

双十一购物狂欢的背后，"光棍节"到底透支了什么？而其后又会衍生什么问题，这是个令人深思的问题。

其实，电子商务对整个传统企业的冲击并不是从今日才开始。传统商业向互联网转移这个趋势在全球层面也是公认的。双十一购物狂欢节并非所谓的电商大战，而是中国经济转型的一个信号，新的商业模式大战传统商业模式。新的营销方式方法、新的商业流程、新的商业生态系统，对于传统商业生态系统将会开展一次革命性的颠覆。移动互联网、云计算以及大数据等新兴技术会深深重塑零售业的商业规则。但是传统零售也大可不必谈电商色变，线上和线下将会长期共存，而且线下依旧会是零售的主渠道，只不过是线下的玩法需要与时俱进。

通常，一个典型的购买过程包括消费者从认识到自身需求开始，经过信息的收集以及产品的选择与判断，最后做出购买决定。消费者从需求被激发开始，通过不断地接受和收集各种信息，对这些信息的综合判断最终形成购买的决定。对于商家来说，为了顺利地实现销售，在用户做出购买决定之前能施加的影响越多，那么达成交易的可能性越大。在以前的很长一段时间里，信息的来源和传播手段都是极其匮乏的。因此，产品的曝光度决定了其成败，所以谈到零售总会讲到地段。除了地段还是地段，地面推广的营销和分销大行其道。

现在，一方面互联网和电商的出现对这种模式形成了第一波冲击，消费者有了更多获取信息的渠道，零售也变得不完全唯地段论了；另一方面移动互联网从概念变成现实，带来了更多的接入点、更新的交互方式和技术趋势。这些因素交织在一起改变了消费者购物以及收集信息的方式，信息流逐渐变得更加实时，零售商面临的环境也更加动态和多变。传统零售商只要积极应对，那么他们的机会反而更多。以往几年的双十一购物节中，卖得比较好、销量比较大的商品都是线下的传统品牌，这说明很多线下品牌拥有充分的公信力和影响力，只要在线上设置相应的营销策略，就能对整个销量拉升起到非常大的帮助。

现在我国的电子商务交易额占社会消费品总额的比例不足5%，如此小比例的电商如何能扭转整个线下零售业发展的步伐？即使未来的某一天电商交易额占社会消费品总额的比例达到了20%，那也仍有80%价值几十万亿的交

易在线下发生。我们不能忽视电商这一渠道给零售业带来的冲击，但也不能唯电商论，至少在可以预见的近几年内，线下仍旧会是零售的主要渠道。拥有350亿成交额的双十一，并不足以保障马云赢得那一亿的赌局。

并不乐观的狂欢

350亿的成交额创造了历史，也打造了一个重要的消费时点。但双十一购物狂欢的背后，“光棍节”到底透支了什么？而其后又会衍生什么问题，这是个令人深思的问题。对电商企业来说，双十一的狂欢已经结束；但对整个行业来说，真正的考验才刚刚开始。

国家邮政局12日发布监测信息，今年双十一当天所有电商产生订单快递包裹约1.8亿件。全天各快递企业共处理6000多万件快递，是去年双十一最高峰3500万件的1.7倍，达到今年快递日均处理量的2倍以上。 部分区域包裹数量监测已出现红色预警。随着双十一包裹订单不断发出，菜鸟网络预警信息平台上，许多城市的标志开始变红。红色预警地集中在长三角、珠三角、京津冀、环渤海等经济较发达区域。包裹吞吐量排名前五的省市是浙江、广东、上海、江苏、北京。受天气影响，东南、东北及西北地区部分城市运输、派件难度加大。台风“海燕”过境，广西、广东、海南、贵州、江西、湖南等地区均受影响，部分地区暴雨成灾，运输环境较为恶劣。东北当前处于雨雪天气，物流发运速度较慢，黑龙江、辽宁、吉林等地发货量受影响。甘肃部分城市出现入冬以来最强沙尘天气，沙尘弥漫给干线运输造成压力。

艾瑞数据显示，2013年第一季度中国网购市场交易规模环比下滑超过17%。参考近 4 年数据发现，尽管每年第一季度网购数据环比都有微增或者微减，但是如此大幅下降还是第一次。众所周知，2012年双十一天猫拿下了191亿元的成绩。所以，某种程度上，双十一奇迹与其说是创造了需求，不如说是转移了需求。消费集中释放，店家在双十一之后订单骤降，这在零售业上也不是个好现象。随着市场规模扩大，2008年开始，网络购物的增速渐趋放缓，从2009年以前的超过100%，到2012年已降至不到70%。据商务部数据显示，今年1到9月，我国网购增速已不到35%。在此背景下，通过促销抢占市场份额成了电商平台的必然选择。



马云借双十一推广“来往”，发红包成为重要手段



马云组建的菜鸟网络为双十一物流保驾护航

另一方面，低价本身具有巨大的吸引力，本不存在的消费需求也会被拉动起来。但由于管理和服务的滞后，网购产品的质量保证和服务的承诺兑现，将极大考验网购行业的健康发展。2012年双十一销售奇迹也附带了极高的退货率。较高的退货率背后，既有消费者冲动购买的原因，也有产品质量的原因。业界预计，今年双十一的退货率可能超过去年。

从整个社会消费层面上来说，虽然逐利是人的天性，低价必定是拉动销量的杀手锏，但目前整个社会阶层对于“打折消费”如此疯狂，某种程度也是公众在消费上缺乏自信，没有安全感和保障的体现。因为这证明正常消费模式下买不起东西的人更多了，没有安全感的人才会唯恐错过打折消费的末班车。如果作为社会消费主力的中下阶层人群越来越承受不住这种压力，那么，我们这个社会的基层就已经出现了裂缝。

350亿的数字现在看着是个神话，但明年这个时候，也许就会被新纪录抛在后面，电子商务的发展大趋势不会改变。不过双十一的狂欢，仅仅只有一日的欢畅，剩余的364日，大家能买多少东西，有怎样的生活，那些才能证明我们这个社会的未来会走向何方。P

特别策划

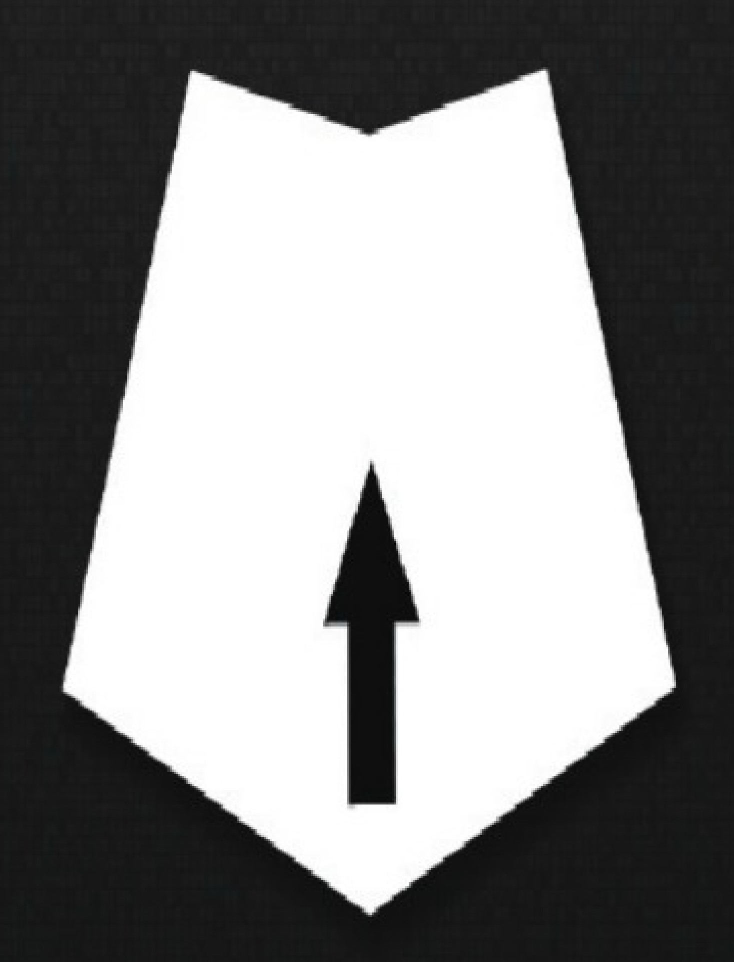
寻路之旅

回顾2013年IT市场

■策划 本刊编辑部

在2013年即将结束，充满未知的2014年又要在我们面前开启的时刻，让我们一起来回顾这一年中风起云涌的IT浪潮，站在新时代的门槛上重新审视它们的意义。2013年在IT市场的各个领域，都发生了不少引人瞩目，甚至是颠覆性的事件，经过时间沉淀后，这些曾引起广泛关注的事件到底带来了怎样的影响，是否成功，抑或为何失败。





导 读

前进，达瓦里希
传统硬件市场



在未来的某一天，当我们回望2013年时，也许会惊讶于这一年PC市场的很多变化，特别是其中一些新产品的面世与兴起，将极大改变今后的PC形态和应用体验。

■北京 墨汁做寿

尽管数码移动市场的挑战越来越大，2013的传统PC硬件市场仍然继续稳健地前进，无论是性能核心CPU、GPU还是外设领域的显示器、键鼠、打印机，或者PC整机等市场上，都出现了不少新架构、新形态产品，并推动着PC呈现出不同的应用能力与体验。在数码市场的冲击下，传统硬件这些“老”同志们，仍在坚定而勇敢地前进。

●处理器

与智能移动市场类似，能够让PC平台呈现出不同应用方式的关键是软硬件核心的更新，即CPU与操作系统。与引导智能移动设备进化的新型ARM核心处理器，Android、iOS操作系统类似，PC也迎来了内置显示核心的，越来越成熟的新型处理器和呈现出巨大变革的Windows 8/8.1操作系统。其实PC处理器的变革早已开始，可以说正是Intel与AMD数代产品的不断推进，为PC的变革提供了稳固的基础。

○Intel

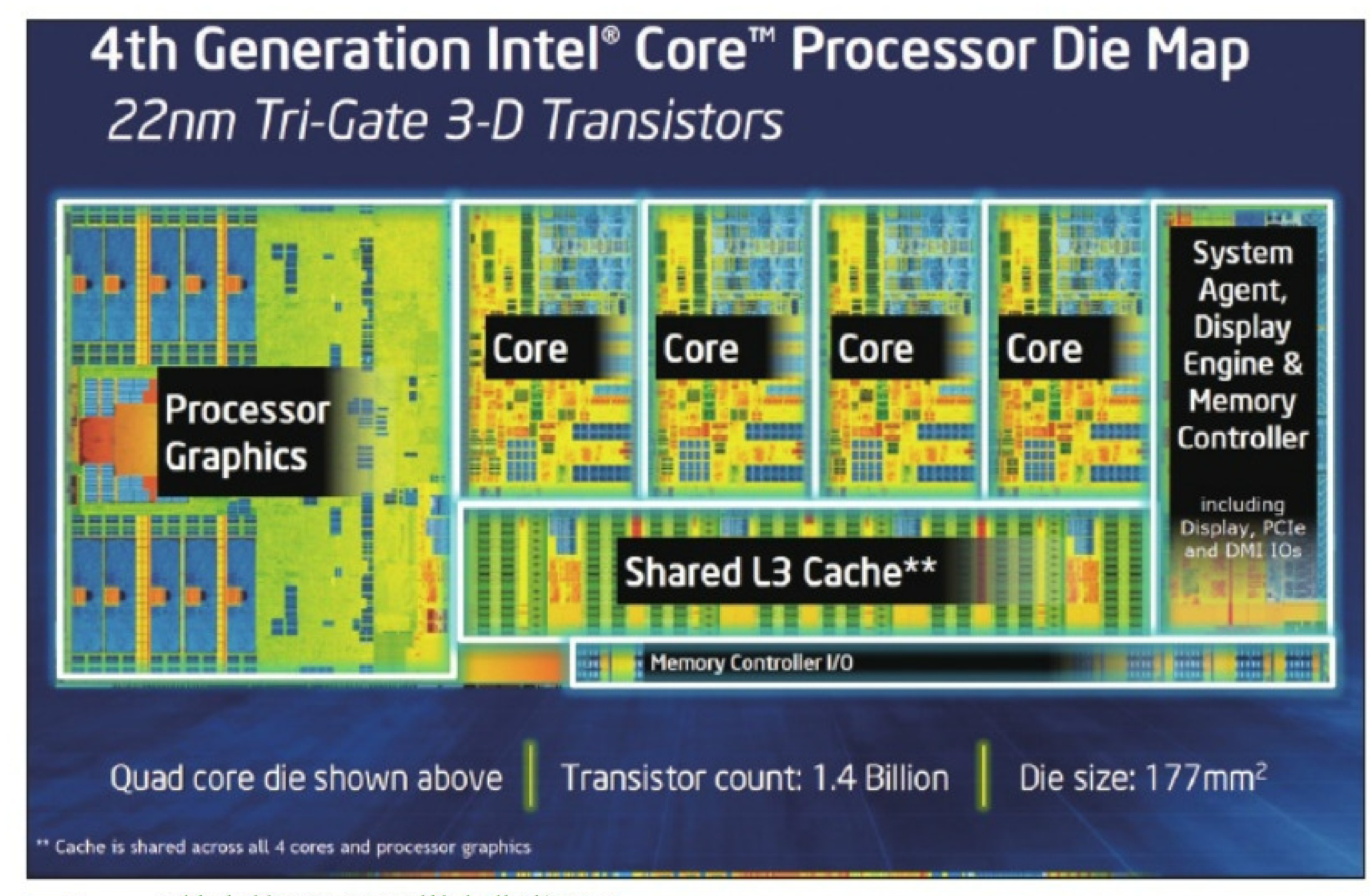
2013年中Intel按照Tick-Tock的节奏推出了延续22nm制造工艺，但架构进行了较大更新的Haswell核心。Haswell核心的提升重点并非是运算性能，而是对22nm制造工艺、3D晶体管等新技术进行了更多的优化，并通过提升核芯显卡能力、升级指令集等方式，提升实际应用能力。对主流PC和传统应用来讲，基于Haswell核心的酷睿系列处理器的核心/线程数量、缓存规格、甚至是价格定位都没有什么变化，造成其在大部分处理器性能测试中的成绩提升不足10%，没有什么惊喜，不过对超极本、变形超极本、轻薄一体机、小型台式机来说，Haswell和新一代核芯显卡却让情况变得有些不同了。

Haswell核心处理器一些看似细微的变化，其实是在推动着PC形态的进化，例如前文提到的不增加缓存、不提升核心复杂度，而是升级指令集以应对新的运算需求，另外它还集成了功耗调节单元，可以根据实际需要更精确的调节频率、开闭核心，让Haswell在提供出色性能的同时，待机和低负载时的功耗大大降低。耗电量与发热量的降低对轻薄的小型台式机、一体机和使用电池供电的笔记本、超极本意义很大。

Haswell另一个重大变化则再次推进了电脑的轻薄化设计，那就是强大的核芯显卡。Haswell核心配置的核芯显卡从低到高分别为GT1、GT2、GT3，前两种对应的是之前的HD2000系列和HD3000系列，GT3则发展为全新的高性能显卡“锐炬（Iris）”“锐炬Pro（Iris Pro）”系列（因为Intel更多地将其作

为独立显卡看待和发展，我们将在GPU部分中进行详细介绍）。但在实际上，目前上市的所有Haswell酷睿处理器中并没有出现较为低能的GT1，而是至少配置了GT2系列的HD 4200核芯显卡，这一档次产品的3D游戏性能已与400元左右独立显卡相近，至于HD4400/4600和HD5000（GT3）系列，更是有500元甚至700元以上级别独显的能力。Hasswell内置显卡性能上的巨大进步和性能/功耗比方面的优势，使得很多产品可以在不牺牲性能的前提下放弃独立显卡，换取更长的续航时间和轻薄的体型。

Haswell的特点也让它成为了非常好的改型基础，因此型号异常复杂，除了之前我们熟悉的超频“K”系列产品、超低功耗“U”系列产品外，还有高性能显卡“R”系列、低电压版本“T”系列、65W中等功耗“S”系列等。Intel曾认为本年度Haswell的市场占有率只有20%，不过从目前的实际情况看，它在OEM市场上应该已远超这一预测，不过由于接口更改而失去了部分升级用户，在DIY市场的销售会略受影响。



■Haswell核心的GPU面积增大非常明显

○AMD

从最近的调查看，AMD处理器在内地市场的占有率高达45%左右，几乎达到了与Intel分庭抗礼的程度，大约是其全球市场占有率的两倍。取得这一成绩，与AMD平台的价格策略有很大关系，它的主打产品价格几乎都在千元以下，加上主板的价格也有一定优势，使其对内地追求性价比的用户和产品线偏向低端的品牌机厂商有很大吸引力。

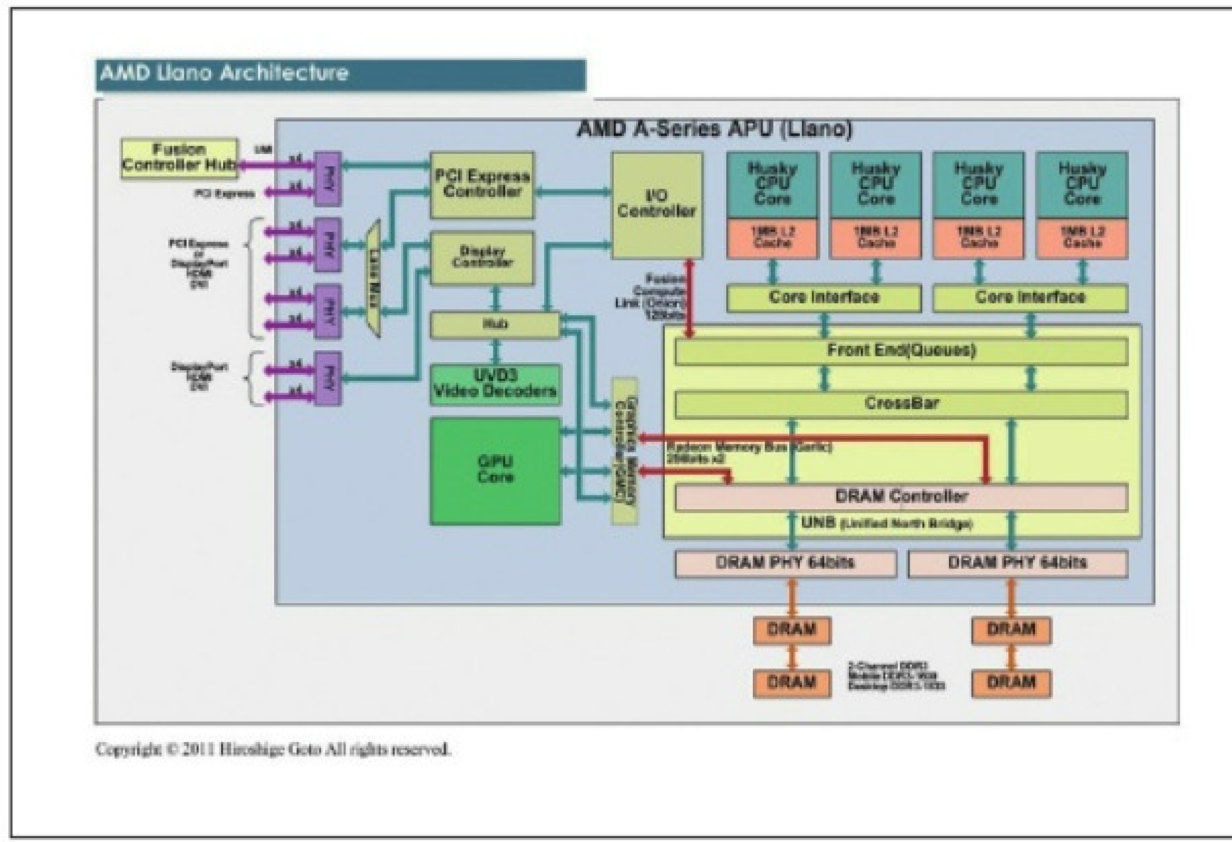
AMD在主流价位段的主力当然是APU，虽然仍有很多人选择速龙系列产品，但目前后者的发展已基本停止，其应对奔腾与赛扬处理器的任务分别交给了KABINI平台的A4和E2两个系列APU。2013年的AMD APU产品均内置了效率更高，性能更强的“GCN”架构GPU，3D性能进一步增强，不过和对手的新产品一样，CPU运算能力的提升并不明显。

2013年，除了PC平台的平稳进化外，AMD处理器还被索尼和微软选用，成为年底两款最新游戏主机的供应商，说明APU的效率与性能得到了认可。索尼与微软为其游戏主机选择的是一种更





■抢先享受到统一内存架构APU的两大游戏主机



■传统APU（上）与统一内存架构（右）APU架构的区别

PS4 APU Architecture (estimated)

Copyright © 2013 Hiroshige Goto All rights reserved.

加先进的APU结构，其中的CPU与GPU部分可共用内存，也就是进行统一内存寻址，这样CPU与GPU协同工作时，两者的数据交换只需要传递内存指针而不是数据，不仅速度更快，而且对带宽要求也非常小。特别有趣的是PS4发布时曾提到其处理器核心是“Jaguar（美洲虎）”，这一核心在PC平台上是以追求低功耗的移动产品出现，而非特别强调性能的产品，在统一内存架构的支持下却能应对未来最华丽复杂的游戏，也许这正说明了这一架构的效率和强大。比较遗憾的是，虽然2013年底的两大主流游戏主机中已经内置了大量新一代APU，但在本年度之内，PC平台上的这种新架构产品可能只会提供少量的OEM测试，暂时不会大量上市。

在2013年秋季，面向高端用户的Intel的至尊酷睿处理器和AMD的FX处理器也进行了更新，但这两款产品的定位更偏向于传统的高性能PC市场，且价格较为昂贵，我们这里不做推荐，感兴趣的读者可以参考11月上旬刊“新品初评”的相关内容。

编辑选择奖

Intel酷睿i5-4570、AMD A10-6800K

最佳创新奖

AMD统一内存架构APU

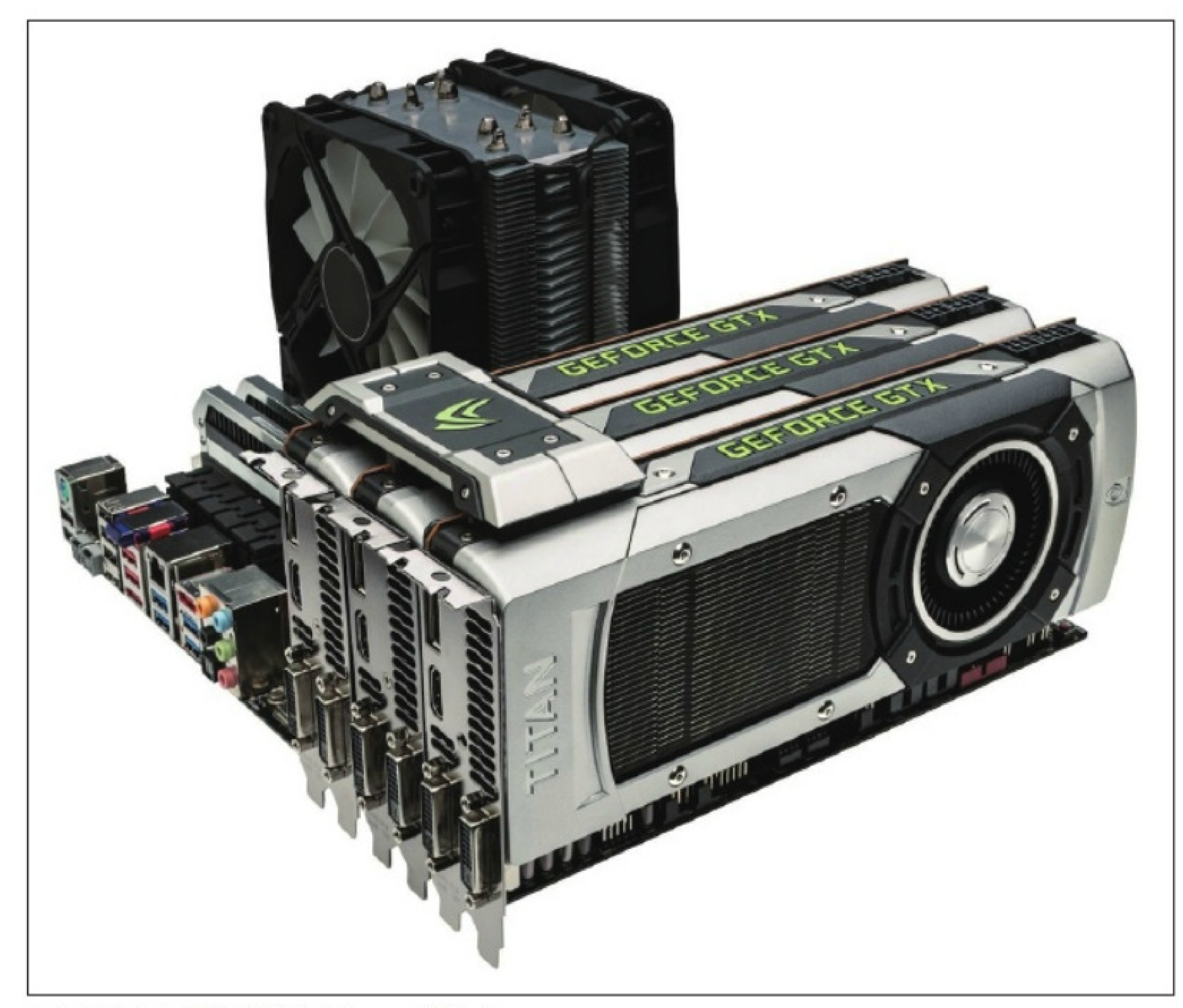
●GPU

在针对消费者的调查中，游戏能力是购买电脑是非常重要的考虑因素，虽然其中玩高端单机游戏的用户并不多，但总希望自己的电脑能拥有出色的3D能力，这也是国内用户特别钟情于独显配置的原因。2013年的独显市场仍然是AMD与NVIDIA的天下，但比较遗憾的是，两者的新系列产品都仍然是老架构当家，其中更是不乏“马甲”产品。其实在这一年中，另一家厂商也正对这一市场虎视眈眈，那就是携“锐炬”显卡而来的Intel。

○NVIDIA

NVIDIA的2013年显卡产品序列非常有戏剧性，2月份发布的Titan其实是一款终极超频版GTX 680，获得了最强单芯片显卡的称号。Titan的性能不如双芯片显卡GTX 690，价格却有过之而无不及，因此至今为止小编也不太清楚其定位究竟是什么？唯一可解释的就是用于更多路的显卡并联。

在2013年中期，700系列显卡终于开始现身，这一代显卡仍然基于kepler（开普勒）架构，GTX 780的GK110-300核心甚至可以说就是Titan的阉割版。与之前各代规划不同，GTX 770就直接采用了与GTX 760相同的低阶核心（也与GTX 680相同），显然不准备作为次旗舰级产品，而是与GTX 760等组成更具性价比的梯队，填补600系列中高端产



■更多显卡的并联能力是Titan的优势

品的价格空间（参见本刊10月上旬刊和11月上旬“新品初评”相关内容）。

○AMD

AMD在2013年的大部分时间里，在显卡市场上都显得有些沉寂，在台式机显卡市场上干脆只是用价格策略来应对，移动GPU虽有更新，但“马甲”产品居多，影响力不大。这些移动GPU被命名为HD 8000M系列，让大家一直认为其下一代台式机GPU也必然是按部就班升级的HD 8000系列。不过让人吃惊的是，年底发布的AMD新一代GPU改变了命名规则，以更精确的R7、R9加数字序号的方式体现其定位与能力。

AMD本次的升级也是基于去年就出现的GCN架构，并且和NVIDIA一样，除了旗舰级的Radeon R9 290（X）之外，也都可以看作是上一代产品的“马甲”型号。尽管架构并没有什么让人惊喜的改进，但AMD新一代显卡却提供了相当不错的性价比（参见本期“新品初评”相关内容），如果对手不能小心应对的话，很可能会让市场格局产生巨大变动。而对高端用户来说说，旗舰级产品Radeon R9 290X除了强大的3D计算能力之外，还以高达512bit/4GB的显存规格，为超高像素应用和多显示器互联提供了保障，这一点正是曾经的单芯片之王Titan最欠缺的。

由于任天堂的Wii U采用的是AMD GPU，所以从显卡技术上看，AMD其实已经统一了三大游戏主机市场，加上最近两年着意加强与游戏厂商的合作、完善驱动程序等动作，得到了广大游戏迷的承认。从最近几个季度来看，尽管PC显卡销量有一定下降，但AMD显卡（含移动GPU和APU）无论是市场占有率还是销量都持续增长，已经远超NVIDIA的市场份额。



■采用AMD GPU的Wii U游戏机

○Intel

Intel又一次拥有了自己的显卡型号“锐炬”，不过虽然作为相对独立的显卡型号，锐炬其实还是集成在Haswell或未来的处理器中的，当然这些产品在核心中的地位远高于之前的HD Graphic，其中的高端型号甚至带有外置128MB（1Gbits）缓存。

尽管“锐炬”显卡在Haswell发布之时就已宣布推出，秋季更是专门举行了媒体沟通会，但目前市场上相关产品却仍然难觅踪影，也很少见到实际测试，不过从HD 4600核芯显卡的能力看，其性能不容小觑。

编辑选择奖

AMD Radeon R9系列、NVIDIA GeForce GTX 770

最佳创新奖

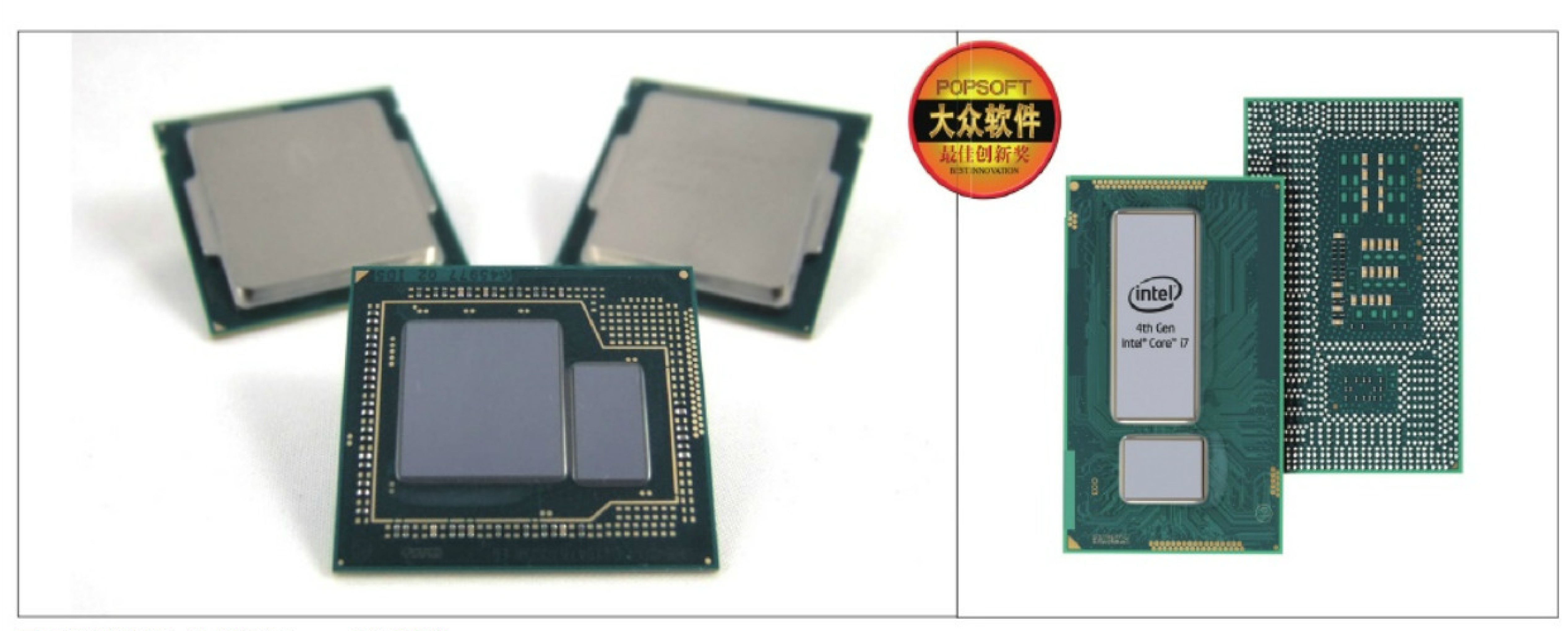
Intel锐炬系列

●外设市场

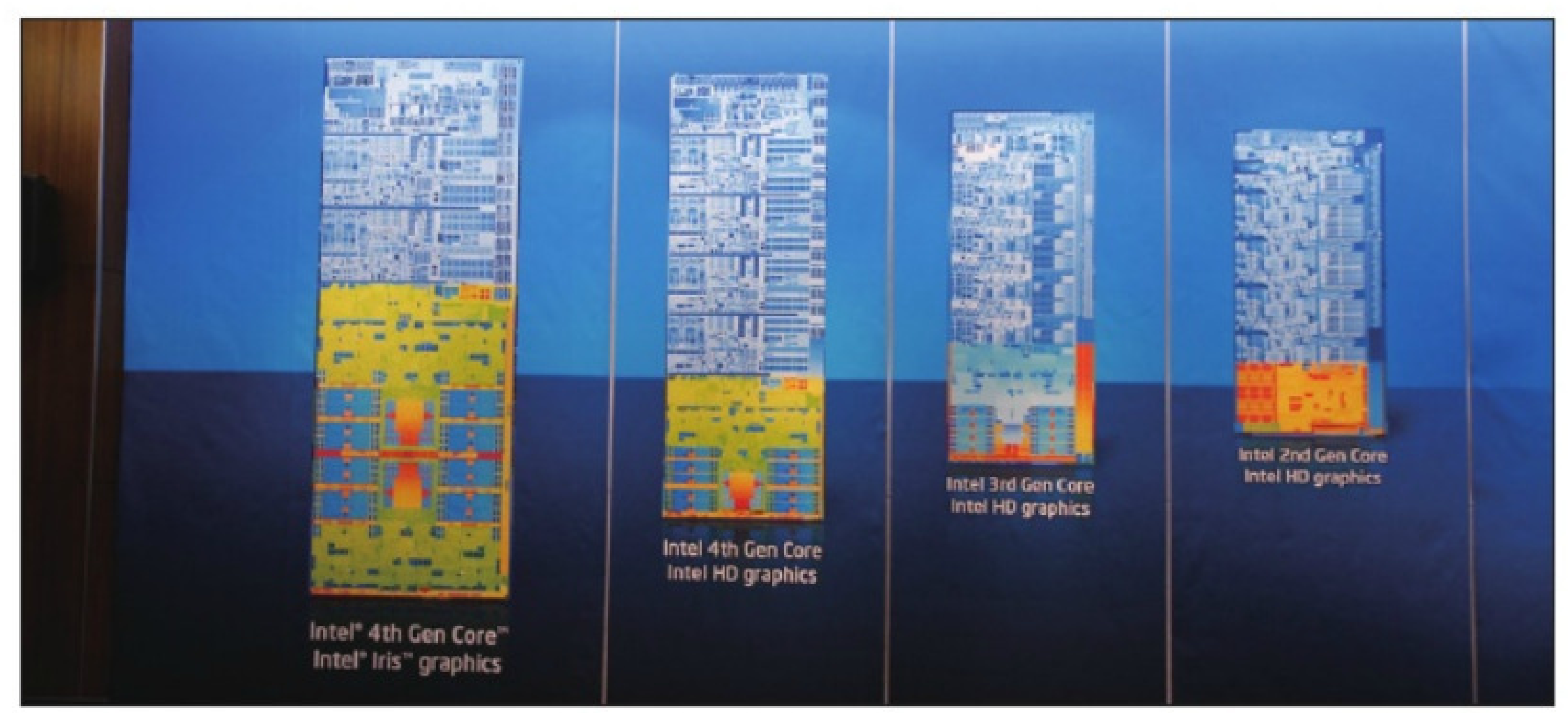
配合电脑形态的进化和新操作系统、新应用体验的需求，在外设市场中，也涌现了不少新热点，例如触控和超高清显示器、机械键盘、新标准网络设备以及大家可能未曾注意的墨仓式打印机等产品。

○键鼠

机械键盘在2013年有了大爆发式的增长，不仅价格迅速降低，而且出现了大量特色产品，如背光产品、低噪声



■两种带有独立显存的Haswell处理器



■历代智能酷睿核心和带有“锐炬”GPU的Haswell（最左）对比



■使用“锐炬”显卡可以制造非常小巧的游戏盒子

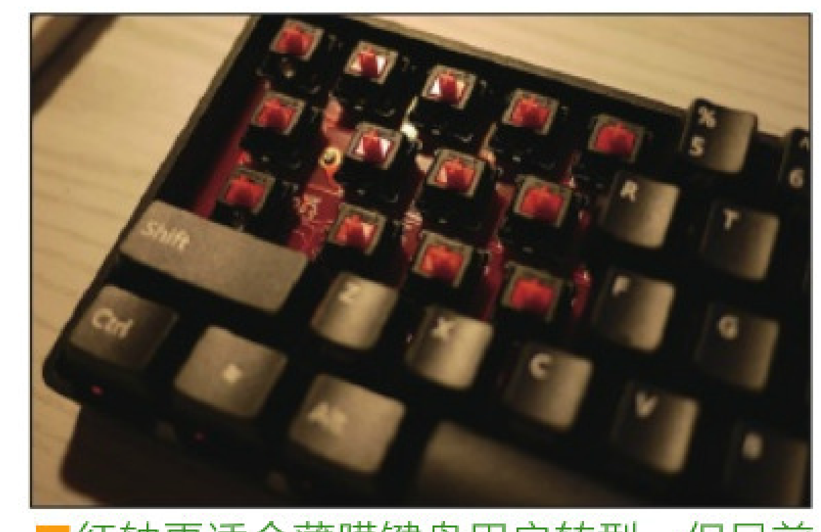
产品等。这些变化不仅来自机械按键（轴）价格的降低和新型按键（轴）的发展，也与键盘厂商改变其定位和技术进步有关。

目前一些国产机械键盘的价格已经接近中低端薄膜键盘，尽管质量和设计不一定出色，但机械键盘最重要的优点——耐用性和手感还是毫不打折扣的。从笔者和朋友们的感觉来看，机械键盘的噪声和按键力度并不是很容易适应的，有时甚至会影响到其他房间内家人的休息。也正是如此，2013年噪声和力度相对较小的茶轴、红轴键盘是最受欢迎的产品，我们今年测试的罗技、明基、Ducky等品牌产品均采用了茶轴，或至少在最常用的主键盘区使用了茶轴，罗技G710+还增加了垫圈以进一步降低噪声（参看本刊6月下旬刊“新品初评”相关内容）。比较有趣的是，这几款厂商主推的机械键盘产品均带有背光，尽管机械键盘的结构使其不得不在每一个按键下方安装光源，成本较高，但背光确实可大大提升用户的实际使用体验。

另外一款比较不同寻常的产品是微软的Sculpt人体工学键鼠，与2012年设计比较中庸的产品相比，Sculpt人体工学键鼠又回到了较为“激进”的设计，键鼠表面复杂而柔和的曲线、分离式的主键区、独立数字小键盘，让用户可以在最符合自己手掌手指自然角度的情况下使用，大大减轻疲劳感。

○显示器

2013年沉寂了很久的显示器市场终于重新火热起来，高端游戏和显卡



■红轴更适合薄膜键盘用户转型，但目前价格较高



■明基KX900主键区采用茶轴，其他功能键为黑轴，综合了手感与静音性



■G710+键盘键帽上带有静音垫圈



■Sculpt人体工学键鼠



■千兆无线路由器价格正在迅速下降



■USB 3.0扩展针脚与USB 2.0不同

共同推动的多屏显示能力、高端影音文件和摄录设备新的4K超清规格，都重新定义了高端显示器标准；另外还有更适合Windows 8操作系统的触控显示器、去年开始为人接受的超宽屏显示器、高性能电竞显示器（参见本期“新品初评”的相关内容）等。

在这些显示器产品中，4K标准显示器才是真正的新产品，它们拥有非常精细的画面，大都也提供了非常精准的色彩显示能力、强大的专业调整功能、全面的接口配置等，让人垂涎不止，但也正因为如此，其价格让大多数普通消费者望而却步。

显示器市场热点中，笔者认为目前最实用的其实是为多屏显示进行了优化的超窄边显示器和触控显示器，前者可以用完全可接受的价格获取更高分辨率画面，后者则会让Windows 8操作系统用户感受到一种完全不同的使用体验。而且从市场趋势看，这两种产品的价格正在松动，特别是在2014年初，触控面板的产能滞后很可能会终结，会有大量廉价产品上市。

在触控显示器中还出现了一个分支，那就是智能触控显示器，它们内置智能移动设备的全套核心，外加一定容量的电池，在脱离主机时就变成了一个巨屏平板电脑。虽然智能触控显示器的便携性、续航能力等远不如主流平板电脑，但18英寸甚至更大的屏幕在分享和观赏影视、精细操作、音频效果等方面却有着明显的优势。

○周边外设

PC周边外设的发展趋势不仅是提升PC的应用能力和体验，也在关注着数码设备的需求，例如2013年开始广受关注的千兆无线网络路由器。高速无线网络不仅让笔记本电脑拥有更快的文件交换速度，也让电脑和智能移动设备，都可以享受到无延迟的网络全高清甚至超高清视频播放能力，真正享受到新产品高分辨率和强大处理能力带来的不同体验。这些路由器增了了5GHz信号频段，不仅通过双频段协同工作提升了传输带宽，而且在必要时也可避开与无线USB、蓝牙等很多无线设备共享的，易受干扰的2.4GHz频段。

2013年多家打印机厂商都推出了使用墨仓供墨的打印机、一体机等设备，不仅通过大容量墨仓提供了更好的持续打印能力，而且耗件价格也较实惠，使得打印成本也大大降低。新一代打印机和一体机中也有不少带有无线网络的产品，它们可以很方便地对数码智能设备进行支持，相应的软件不仅可直接打印平板、手机中的内容，甚至还能检查打印机状态，并直接订购耗材（参见本刊8月下旬刊“新品初评”相关内容）。

当然在2013年中，外设市场还有一些悄然发生的变化，例如中端机箱开始在前部接口中普及USB 3.0，并大量应用电源下置方案；USB 3.0存储设备迅速增


■暴雪定制版Erazer异能者

长；各种外设都在无线化等。

编辑选择奖

罗技G710+键盘、AOC锋影电竞显示器、网件R6200路由器

最佳创新奖

微软Sculpt人体工学键鼠、戴尔UP3214Q

●整机市场

在目前的内地PC市场中，整机的份额已经远超DIY市场，根据赛迪顾问数据来看，内地2012年DIY兼容机的市场份额只有20%左右，这其中固然有DIY对用户经验和能力要求较高，DIY市场秩序混乱等原因，但更重要的还是PC品牌机性价比的不断提升。2012年在全球PC销量下跌的同时，占据全球21%市场份额的中国市场却在逆势上扬，联想更是以国内PC市场为重要依托，成为了全球第一大PC厂商。

在2013年内地PC市场的增长中，笔记本和一体机无疑是其中最大的亮点，也是销量增长的功臣，而新兴的超极本和分体式电脑虽然销量和市场份额都不算大，但却拥有很多充满想像力的产品，市场后期表现非常值得期待。

○台式机（一体机）

作为2013年的重点产品，一体机不仅以其高整合能力吸引着用户，还有很多采用Windows 8的产品为用户带来了新鲜的触控体验。与笔记本市场类似，触控操作使得一体机市场也涌现了很多具有“变形”能力的产品，例如联想A7、A5系列（参见本刊2012年10月上旬刊“特别策划”相关内容），具有极大的屏幕仰角，可放平为类似“电子桌面”的形态，方便多人触控操作。

对分体设计有很多经验的华硕更是将其应用于一体机，推出了Transformer AiO P180双系统产品，其可拆卸的屏幕其实可以看作是前文中的智能屏幕，内置Tegra 3处理器，使用Android 4.1操作系统，而屏幕支架内则集成了酷睿处理器、独立显卡和1TB硬盘，安装Windows 8操作系统，屏幕装上支架后就成为“标准”的触控一体机。

中低端的分体式台式机的性价比相对于笔记本没有什么优势，因此是被压缩最明显的市场，不过高端分体式产品，特别是游戏PC却仍然是无可替代的，而除了戴尔强大的Alienware系列之外，2013年联想的Erazer异能者系列也广受欢迎，市场成倍增长，与暴雪合作的定制机外形更是非常炫酷。

编辑选择

联想A520、惠普ENVY Recline 27

最佳创新奖

华硕Transformer AiO P180

○笔记本（超极本）

2013年国内市场中，笔记本的市场份额将无可置疑的超越台式机。由于笔记本的几大主要部件，如屏幕、处理器、内存最近几年价格不断降低，已经与台式机相同部件处于同一价位，使其在价格上拥有了与同档次台式机一较高下的能力；另外最近的主流处理器如Intel智能酷睿、AMD APU又特别注重功耗表现，使得主流笔记本也可以做得轻薄美观，竞争力更是大大增强。在2月上旬刊“应用聚焦”栏目中，专门比较了类似价位的笔记本与台式机，可以看出在中低端市场中，笔记本的的性价比优势已经非常明显。

2013年笔记本市场的最大亮点是触控产品和新形态超极本的大量涌现，前者出现的原因也是Windows 8的普遍预装，厂商希望用户能有不同的使用体验，很多品牌直接将主打产品更换为触摸屏进行销售。而新形态超极本在2013年下半年的Intel Haswell平台推出后，非常明显地由实验性质向实用化转换，不仅新品推出速度更快，而且也对一些原本反应很好的产品进行了优化升级，例如联想Yoga2。

在2013年北京的IDF（Intel开发者论坛）上，Intel将新形态超极本分为分体式和变形式两种，目前我们最多见的仍然是变形式产品，其优势是所有配置与接口都可一直使用，成本较低且特别适合办公。而对习惯于手捧使用平板电脑的用户，变形式超极本就显得有些沉重了，不妨考虑分体式产品，如惠普X2系列。它们的屏幕部分含有处理器、内存、SSD、部分USB接口、电池等必备配置，而在键盘底座中安装更大容量的硬盘、电池、全面的接口，以及高质量扬声器等，这样虽然成本略高，但在取下屏幕单独使用时要轻巧得多。如果想手持时和平板电脑感受更接近，用户最好还是选择11英寸以下的分体式产品，不过目前这些产品大都被厂商归入了平板电脑产品线中，比如华硕ME400C、宏碁W510等，尽管它们中的不少使用的是PC操作系统。

在普通笔记本中，游戏笔记本也是相当受关注的产品，移动CPU和GPU的性能提升，使得游戏笔记本的能力越来越强，同时还能保持纤细的体型，例如性能强大而尺寸完全符合超极本规格的雷蛇灵刃（Razer Blade）笔记本。当然对使用顶级处理器和GPU，并搭配大屏幕的产品来说，体型就不是很重要的问题了，例如戴尔Alienware 18、清华同方锋锐X58L（参见本刊10月上旬刊“新品初评”相关内容）等。

编辑选择

戴尔Alienware 14、联想Yoga2 Pro、惠普Split 13 X2

最佳创新奖

雷蛇灵刃 P



■惠普ENVY Recline 27屏幕也能“放平”使用



■雷蛇灵刃

绝对统治力形成 数码市场



■四川 宏安
辽宁 小黑

智能手机的市场占有率接近50%，平板电脑销量超越PC，智能手表上市，这些标志性事件，都说明智能移动设备正在消费级IT市场超越PC，形成绝对的统治力。

●惊涛怪浪——全球智能手机市场盘点

纵观2013年的全球手机市场，最值得铭记的消息是——在2013年智能手机全球出货量终于正式超越了传统功能手机。根据IDC的统计，在2012年智能手机全球出货量便达到7亿1260万部，占手机整体的比例已经提高至41.1%。2013年智能手机全球出货量将较去年增长约3成，至9亿部以上，在包括被称为"功能手机"等的传统手机在内的整体份额中，智能手机所占的比例超过50.1%。除了在2012年超越美国跃居世界最大智能手机市场的中国之外，2013年智能手机在巴西和印度等新兴市场都实现了大幅增长，全球步入"智能手机时代"不再是一句口号。

○三星苹果各领风骚

智能手机已成为全球消费者最依赖也是最重要的数码设备，在2013年，全球智能手机的出货量不断飙升、屡创新高。从Strategy Analytics（全球著名的信息技术、通信行业和消费科技市场研究机构）发布的2013第三季度全球智能手机出货量调查报告来看：仅在2013年第三季度，全球智能手机出货量便达到2.51亿台，同比增长45%。三星和苹果依旧占据全球智能手机出货量前两位。第三季度，三星智能手机的出货量为8840万台，占总出货量的35.2%，同比增长2.3%。苹果第三季度共出货3380万台iPhone，占总出货量的13.4%，创历史同期新高。但在智能手机出货量集体飙升的背景下，iPhone的出货量占比却出现下滑，和去年同期共出货2690万台iPhone占总出货量的15.6%相比，下降2.2%。三星的出货量超过苹果、诺基亚和LG三家的总和，让人惊讶。

以三星GALAXY S4、GALAXY Note 3，苹果iPhone 5S为代表的中高端机



■2013年流行"大面子"

型，成为这两大厂商在市场上攻城掠地的主力，这让苹果、三星合占第三季度外资品牌手机产业营业利润的109%（超过100%是因为黑莓、摩托罗拉、HTC等厂商亏损，营业利润为-1%～-4%），其

中苹果占56%，三星占53%，两者在市场份额巨大的同时掠夺了大部分的手机营销利润，成为真正的赢家。

值得关注的是，大屏手机在市场上的主流化倾向明显。截稿时的数据显示，2013年第三季度，5英寸及更大尺寸的智能手机出货量再创新高，已占全球智能手机出货量的22%，这是一个十分了不起的比例。2013年第三季度，仅由三星领头生产的大屏手机出货量就达到5600万台。三星66%的大屏手机屏幕尺寸为5英寸（如GALAXY S4），31%的大屏手机屏幕尺寸在5～6英寸之间（如5.7英寸的Galaxy Note 3），3%的大屏手机是6英寸或更大（如6.3英寸的Galaxy Mega）的“巨屏手机”或“平板手机”。它们显示了2013年及未来智能手机消费的一个重要倾向。这一趋势甚至使得苹果也无法淡定地继续维护“单手操控”的底线，据称5英寸以上屏幕的苹果手机也已在开发中。

○老牌厂商不甘落寞

智能手机市场也并不是形势一片大好，2013年索尼、摩托罗拉、诺基亚、LG及HTC等知名手机品牌都在亏损，黑莓更是摇摇欲坠。

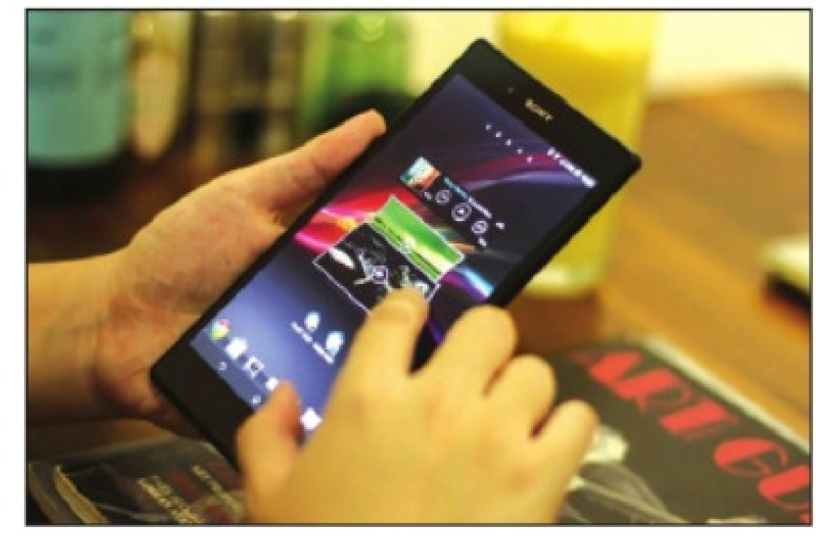
纵观这些“二线”外资品牌，日系的凋零最为明显，NEC退出后，索尼成为日系品牌中仅存的还拿得出手的智能手机品牌，但面对苹果和三星的强势竞争，之前的索尼爱立信在智能手机大战中连连落败，连续四年都是亏声一片，为此索尼终止了与爱立信的合作关系，并把移动部门总部从瑞典迁回了日本。2013年索尼全面推出了中高端的Xperia Z系列机型，包含今年比较热门的索尼L36h（Xperia Z）、L39h（Xperia Z1）、XL39h（Xperia Z Ultra）等，凭借1310万至2070万像素后置摄像头在Exmor RS传感器的帮助，可以实现更好的HDR拍照和高清视频录制的效果，加上1080P高清屏，有一定的三防能力等特性，在3000～4000元市场上对苹果和三星的中高端机型形成了一定的挑战，颓势在今年有所减缓。

随着2013年9月微软宣布以72亿美元收购诺基亚手机业务以及大批专利组合的授权，让“传奇”塞班帝国彻底终结。此举也使Windows Phone 8实现了“软硬一体”，让微软能够提供横跨软硬件的一体化手机解决方案。在2013年第三季度，微软的Windows Phone将市场份额增加到了4%，今年第三季度，搭载Windows Phone系统的智能手机出货量增长了185%，达到920万部以上，这很大一部分来自诺基亚的努力。从2013年的手机市场趋势来看，在5英寸及以上级别的手机逐渐成为市场主流的今天，诺基亚的前一代520、720、820、920在这方面均有落伍之嫌。为此，2013年10月22日诺基亚公司在阿联酋阿布扎比召开了其年度最重量级的2013诺基亚世界大会，在本次大会上诺基亚不负众望的推出了多款Lumia家族新旗舰，包含5英寸屏的Lumia 929，6英寸屏的Lumia 1320、1520，10.1英寸屏Lumia 2520平板等，显示了诺基亚在手机市场不甘落后的决心。

○MOTO黑莓路在何方

几家欢乐几家愁。摩托罗拉移动部门在2011年被谷歌以总额约125亿美元收购后，业绩并没有明显改善，在谷歌公布的2013年第二季度财报中便可以清楚地看到摩托罗拉的营收为9.98亿美元，而营运亏损达到了3.42亿美元（2012同期亏损1.99亿美元），亏损仍在加剧。背靠大树也不一定就好乘凉，摩托罗拉新一代机型Moto X、Moto G等虽然很有新意，但在国内市场上迟迟难见真身，国外也有些叫好不叫座，曾经的一代手机豪强在2013年正沦落为“准二线”品牌。

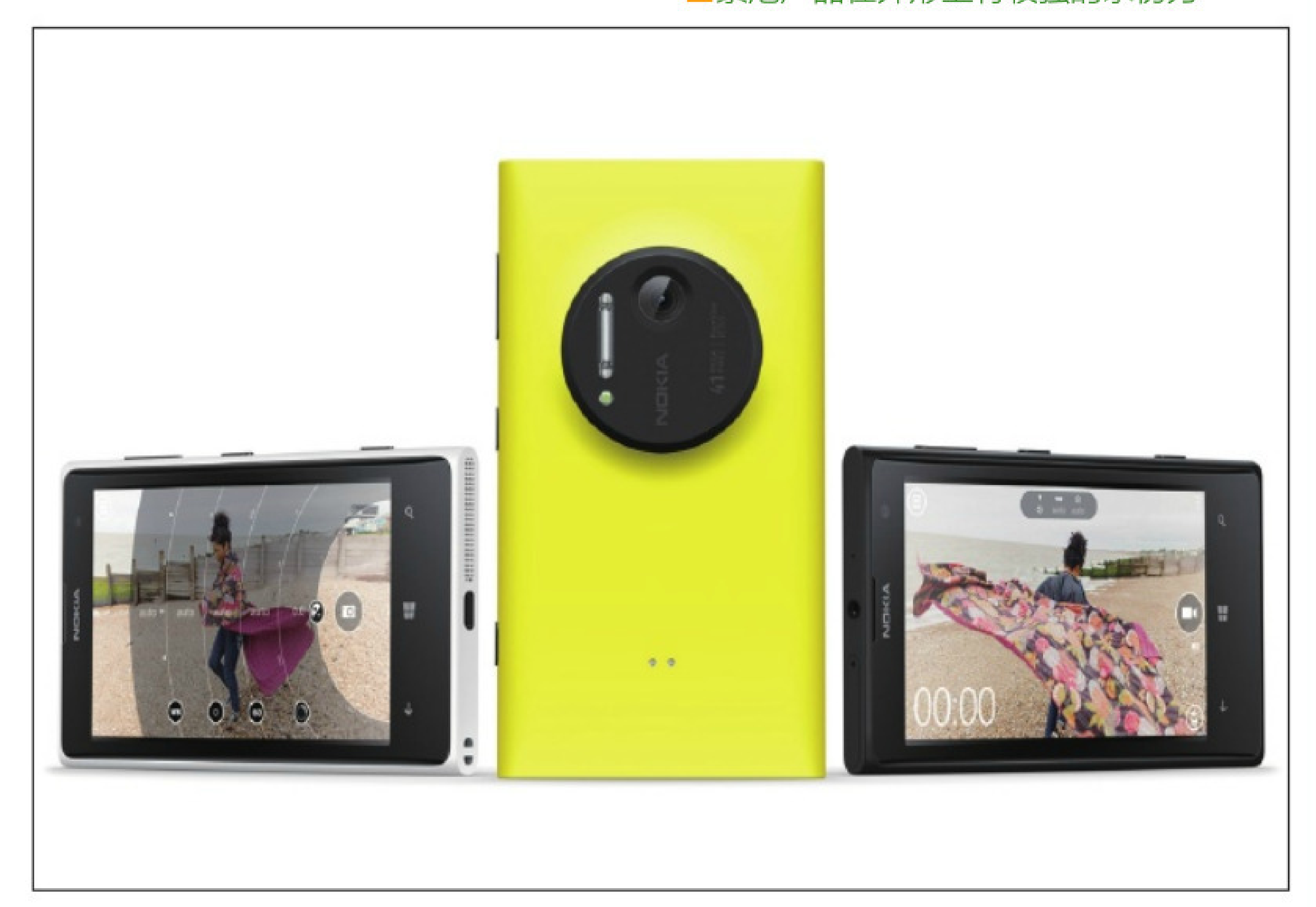
黑莓近期宣布放弃出售计划，将任命新CEO，并通过机构投资者融资约10



■索尼产品在外形上有较强的杀伤力



■iPhone 5C的出货量远不及5S，低配高价版iPhone的道路注定不平坦



■如果中高端产品能给出一个更合适的价格，诺基亚（微软）产品重振雄风并不难





■黑莓新机型Q5，复古的黑莓还能走多远



■新机更新缓慢，MOTO管理层需要到华强北学习一下山寨厂的效率



■诺基亚lumia1320



■三星Note3



■华为正在稳步前行

亿美元，意味着传言中的联想收购黑莓计划暂时失去可能性。在手机市场群雄并起的今天，黑莓仍在垂死挣扎——虽然一些机型有着不错的出货量，但此前四个季度亏损仍在持续，仅今年第二季度亏损额就达10亿美元，让黑莓这种垂死挣扎正变得越来越没有意义。在技术快速进步的今天，黑莓系统曾经引以为傲的一些优势正逐步变得一文不值，创新思维正在消失，“守旧（守着曾经的专利）”的公司坚持得越久的结果就是死得越彻底。诺基亚市值最高时达1100亿欧元，最后被收购时只值几十亿美元就是鲜明的例子。

编辑选择奖

三星GALAXY S4/Note 3、苹果iPhone 5S、索尼L39h

最佳创新奖

诺基亚lumia1320、HTC One、苹果iPhone 5S香槟金（土豪金）

○国内智能机“中华酷联”称雄

大中华区智能手机出货量在全球智能手机总出货量的比例约为4成，中国内地则成为世界最大智能手机市场，2013年出货量将增至3亿部以上，达到位居第2位的美国（1亿3750万部）的2.2倍。智能手机终端价格的下降、机型的增加，以及使接入互联网更加容易的高速通信网的普及正推动国内智能手机行业的高速发展。不仅市场份额独秀于林，中国也正成为全球手机更换最频繁，中高端机型拥有量最多，APP应用最大的市场。中国已成为全球手机市场的唯一风向标。

2013年第三季度的市场调查中，联想智能手机的出货量为1288万部，超过LG的1206万部，跃居第三位，全球市场占有率为5.1%；另一中国品牌华为以4.7%的全球市场占有率紧随LG排名第五位，也有一些数据认为华为也已超越LG，取得了全球智能手机市场的季军。另外酷派和中兴紧随其后，已经坐稳市场占有率前十的位置，它们共同构成了国产手机的第一梯队，即“中华酷联”。有趣的是，在一些调查中，因为“饥饿营销”受到不少诟病的小米的销量排名也已非常靠前。

Ascend P6的快速出货和G610、G710、C8815等大众机型在本土市场的热销是华为在2013年表现出色的主因，不过华为终端公司董事长余承东表示，相比三星和苹果的市场份额和利润，华为还相差太远，另外在电商领域也落后于新公司小米，而且品牌形象仍需提升，要让消费者明白华为也能生产出质量最佳和性价比出色的产品。为此华为12月将推出两款专门走电渠销售号称“比小米和红米手机更有竞争力更超值”的荣耀手机，并以初期不赚钱甚至亏损的激进价格抢夺市场，会否在岁末年初掀起新一轮的大屏中端手机低价风暴，给消费者带来更多选择机会，值得关注。

号称手机市场上最大“黑马”的联想手机和联想集团的PC一样，崛起之势相当惊人，2013年第三季度共出货1080万台智能手机。专家表示“联想是中国少有能够与全球顶尖智能手机品牌竞争的本土公司之一，这要归功于他的品牌认知度、全国性的分销渠道、强劲的产品组合和合理的价格定位。”在快速发展的智能手机市场上，惠普、戴尔都曾经雄心勃勃，但最终都黯然退

出。从中低端市场做起的联想智能手机定位清晰，这种价格定位也促进了其销售量的增长，数百元的A798（4.5英寸双核）、S868T（5英寸双核）、A850（5.5英寸四核）都是2013年国内市场上的性价比明星产品，广受欢迎。凭借这些优势，联想将会从开放市场中获得更多的市场份额，全年出货量坐4（千万台）望5（千万台）不再是镜中花，是全球手机市场前三强的有力争夺者之一。2013年联想在智能手机上取得的业绩足以让同样垂涎智能机市场的传统PC列强，如惠普、戴尔汗颜。

无论是纯智能手机市场，还是智能+非智能手机市场，ZTE（中兴）也有争夺前五的实力。中兴手机拟定的2013年出货量也是5000万台，数据显示，2013年第二季度中兴手机以出货量1150万部的成绩，占据全球厂商第四位、中国厂商第一位。这不仅显示了全球出货量3～5位的竞争激烈度，而且显示了中兴同样具备冲击全球前五强甚至前三强的实力。全球智能手机行业的爆发式增长让第三名及前五名争夺日趋激烈，华为、中兴、LG、联想、酷派、诺基亚等厂商都有机会，实力差距也是微乎其微，谁能在未来推出更切合消费者需求的产品将是决胜的焦点。中兴通讯基本保持了2012年的强势，在2013年高中低端产品线全线发力，除进一步强化打造高端旗舰产品Grand智观系列，双核及四核系列的5英寸及更大屏的普及型智能手机均取得了不错的市场表现，Grand S和Grand 3手机均获得了2013年德国iF产品设计大奖，在全球范围内实现了产品从普及型到高端的多样化布局。在2013年底，其旗舰型号nubia又要推出新品，将为争夺全年销售排位赛投下一颗重重的筹码。



■只需499元，外形时尚简洁的中兴5英寸双核机



■500元的双核5英寸大屏手机

酷派（Coolpad）是宇龙通信公司的手机品牌。在2012年，酷派便以2000多万台和3%的全球市场份额跻身全球前10位，酷派也因此进入中国本土智能手机出货量前4位。2013年，酷派接连推出了数十款Android智能手机，并打造出多款销量超百万的明星机型，产品线涵盖三大运营商。相比于苹果、三星等国际厂商通过高端产品拓展市场，逐步向中低端市场渗透的方式不同，酷派坚持巩固高端商务市场并主要争夺千元内智能机市场，迅速抢占了中低端人群，酷派多款500～1000元价位的双核四核5英寸～5.5英寸手机已有比拼外资品牌1500～2500元价位机型的实力，很具性价比。酷派今年出货量有望到4000万，期望能在2013年进入全球智能手机出货量前6位，并在未来三年跻身全球前5位。

○百花齐放春满园

除了“中化酷联”之外，小米、魅族、天语、TCL、金立、OPPO在2013年智能手机市场上的表现也不容忽视。

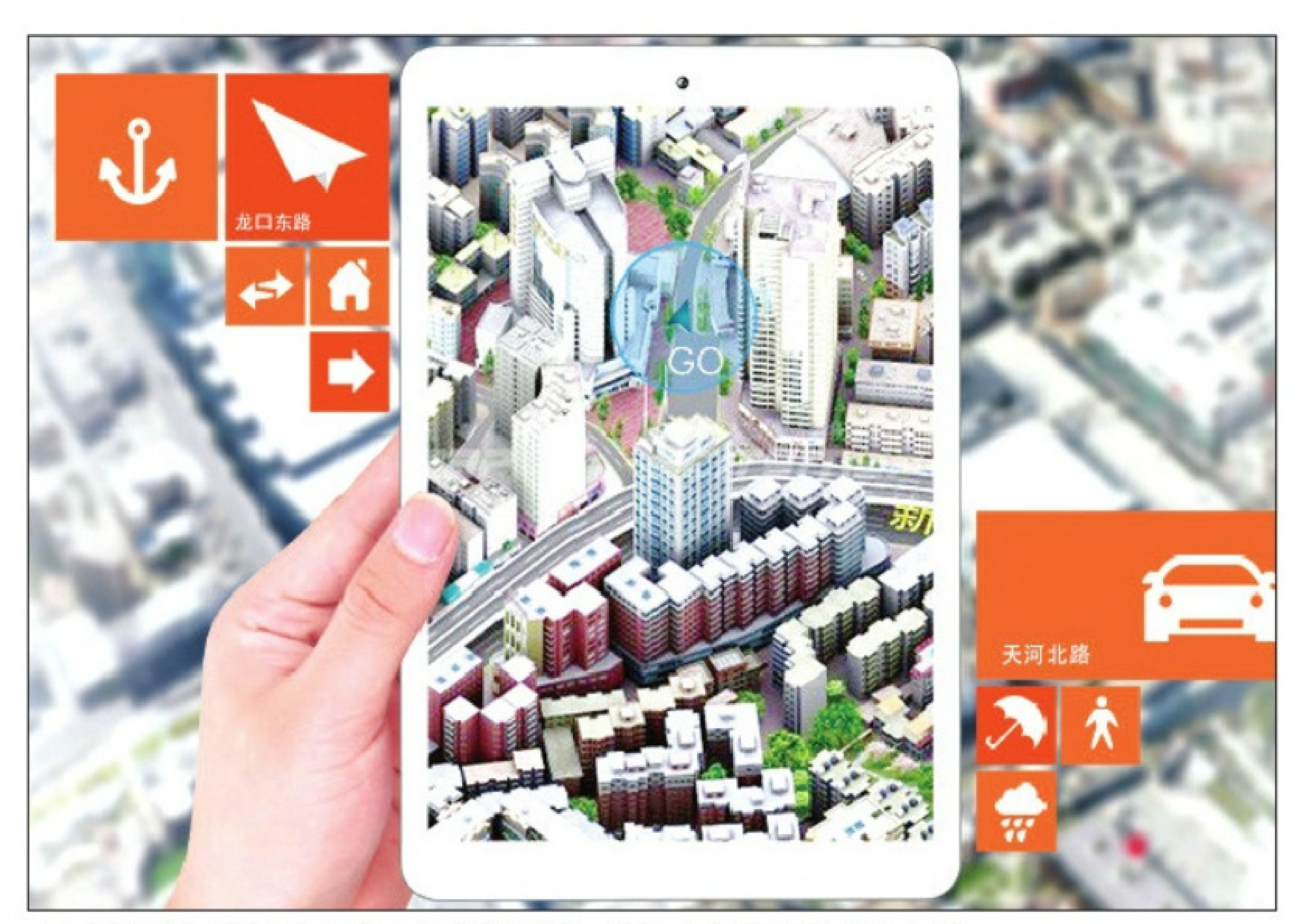
小米手机在2013上半年的出货量便超过2012年的总出货量719万台，小米2013年全年出货量很可能突破1900万台。“红米”的饥饿营销让人心痒难耐，它凭借MTK的四核处理器，4.7英寸720P规格的屏幕等硬件，性能已完全可比拼外资品牌1500～2000元的中端机型，但价格只有799元。“红米”让GALAXY S4 Mini、iPhone 5C这类机型，在追求性价比的国内用户眼中成为鸡肋，也进一步让国产大屏智能手机进入平民时代。有消息称，小米已经在准备红米2代，使用5.5英寸屏幕，搭载安兔兔测试高达3万分的联发科MT6592真八核处理器，可能会在今年年底前亮相，它会带来新的行业地震吗？谁会成为国内第一个单机出货量超千万的产品呢？



■双卡双待等传统商务设计与时尚外形与功能的成功结合，让酷派迅速转型



■2013年国产手机精品迭出，2014年或许更值得期待



■国产平板要想更上层楼，告别模仿多一些自主创新将是必由之路

国内品牌中，天语、TCL、金立、OPPO也都是拥有高性价比手机产品的有力竞争者，还有独树一帜的魅族，以精心的软硬件设计，为国产手机树立了中高端精品手机的典型形象。这些颇具潜力的新兴品牌开始在本土市场中声名鹊起，并相继步入了国际市场，开始获得应有的声誉。据调查发现，目前国内只有3成的手机用户正在使用智能手机，而移动网络却是国内用户最活跃的应用方式，再加上2013年3G与4G网络的广泛布局，国内手机市场，特别是更贴“地气”的国内品牌手机，仍有非常大的成长空间。

国产品牌的崛起还带来了另一个让人欣喜的变化，以“红米”为代表的品牌高性价比智能机，逐渐驱逐着市场上以廉价著称，但质量无法保证的山寨货，比如2xx元的双核4英寸手机、3xx元的双核4.5英寸手机、4xx元的双核5英寸手机、5xx元的四核5英寸手机、6xx元的四核5.5英寸手机等，为国内智能手机用户提供了更好的选购和应用条件。

“编辑选择奖”

华为荣耀3、魅族MX3、OPPO Find5



■联发科，智能手机平价化的最大功臣



■魅族MX3

最佳创新奖

小米“红米”、联想K900、联发科MT6577/MT6589/MT6592

●平板市场老牌厂商角力

2013年的平板市场是仅次于智能手机市场的最火爆的市场，据IDC报告称，2013年第三季度全球平板电脑出货量增至4760万台，环比增长7.0%，同比增长达到36.7%。手写和键盘是平板电脑的两大配置趋势，三星的增长速度就有相当一部分归功于Note系列出色的手写体验，而大量使用Windows操作系统或受其影响的产品则选择了配置键盘，是为偏重娱乐性的平板电脑注入了浓重的商务气息。

平板市场仍是苹果三星两强争霸，众多强豪围攻之势。最新的数据显示，凭借先发优势，苹果在出货量上仍然处于领先位置，占据全球平板电脑市场29.6%的份额，但与去年同期相比下降10%，三星以20.4%的份额紧随其后。第三季度各厂商的出货量排名如下：苹果以1410万台继续保持首位，第二是三星电子970万台，之后依次为华硕电

脑（ASUS）350万台，联想集团230万台，宏碁集团120万台。除苹果外，这些老牌PC厂商在平板领域都实现了强势增长，三星的出货量同比大幅增加123%，使该公司的份额由上年同期的12.4%扩大至20.4%。第四位联想和第五位宏碁的出货量更是分别增长420.7%和346.3%，均实现了让人惊讶的高增长。二者的份额分别为4.8%和2.5%，也均比上年同期的约1%有了成倍扩大。

2013年全球平板电脑出货量将达到2.1亿台，其中品牌平板电脑产品出货量为1.4亿台，总出货量同比增长38.3%，首次超越笔记本电脑。2013年，Android系统（包括品牌产品以及一些不知名的品牌、山寨产品等）首次超过iOS成为最大的平板电脑操作平台，Android平板电脑2013年的出货量将达到1.21亿台，同比增长40.2%。在国内平板市场方面，以蓝魔、台电、原道、酷比魔方、驰为、昂达、纽曼为代表的厂商都是2013年平板市场的值得关注的搅局者。联发科、瑞芯微和全志等国内芯片商开发的中低端的双核四核芯片成熟度和良品率的不断提升，使得平板电脑成品生产成本不断降低，也使众多国内厂商能够在很短的时间内就能推出稳定可靠的中低端平板产品。售价千元以内的低价双核和四核平板电脑成为国产平板电脑销售的主力，一些国产品牌7英寸双核平板电脑的价格已低至2xx元。2012年国产平板出货量超过4千万，2013年有望超越6500万台。Windows平板的总出货量也有望突破千万台。在这种消费趋势下，未来桌面平台与笔记本电脑平台出货量将进一步大幅下降，平板电脑将有更大的增幅。

有趣的是，随着PC形态的进化，以微软Surface系列为代表的X86硬件和Windows系统正在逐渐渗入平板电脑市场，这个原先的PC最大挑战者，同时也在经受着PC的挑战。



■E人E本T7



■微软Surface Pro 2


■越来越轻薄的四核平板对未来的超级本市场将产生重大冲击

编辑选择奖

苹果iPad Air、三星Galaxy Note 10.1、微软Surface Pro 2、戴尔Venue 7

最佳创新奖：

联想A3000（低价通话平板）、华硕MeMO Pad HD 7双卡版（低价通话平板）、E人E本T7（原笔迹办公平板）

●稳中有进——数码相机

像多数人预计的一样，2013年的多数时间里，数码影像行业都表现得相对平静，因为从行业规律上不难判断，经过2012年的重要产品发布之后，接下来的一年时间里，各厂商多会采取升级为主、创新为辅的策略，平稳地度过数码影像行业中的“小年”。然而平静中总会偶有波澜，市场需求的变化也从未停止，下面我们回顾2013年该行业的重要趋势，也看看它们对未来会有怎样的影响。

○低端卡片机淡出视野

智能手机基本取代了入门级卡片机已是不争的事实，卡片机为厂商提供丰厚利润的时代一去不返服。日本影像产品工业协会（Camera & Imaging Products Association）的数据显示，2013年前五个月卡片机全球发货量暴跌42%，用户越来越看重智能手机拍照、分享的便利，这样的变化促使各厂商进一步调整策略。

2013年5月，一条“奥林巴斯将停止广东工厂数码相机的生产”的消息在网上不胫而走，该公司的意图十分明确——淘汰低利润品线，甩掉业绩包袱。低端卡片机是良好业绩的绊脚石，奥林巴斯上一财年影像业务亏损约230亿日元（约合人民币14亿元）。不仅仅是奥林巴斯，富士、松下都明确表示业


■2013年3月13日新任教皇当选后，梵蒂冈的游客们拍照时多数都使用的是手机和平板电脑

绩受低端卡片机拖累，甚至佳能也因卡片机市场萎靡，将全年利润预期下调了10%。

低端卡片机依然有它的市场，像三防、美颜等功能都有一定的市场需求，但如果从大众的角度分析，低端卡片机已经越来越难以生存了。曾经定位入门级的卡片机，会进一步被高端卡片机、低端单反、微单等产品取代。

○大底小型化是大趋势

2013年3月，尼康发布了DX格式CMOS图像传感器的Coolpix A，它的有效像素是1610万，配有f2.8光圈、等效焦距28mm的定焦镜头，仅重约300g。与之相似的还有理光GR，同样是APS-C画幅、28mm定焦，仅比普通卡片机在尺寸上大上一点。虽然从定位上来说，它们都属于专业消费级，适合拥有高端单反相机的人作为备机，不太适合普通消费者作为入门之选，但从厂商采用更大尺寸传感器来保证画质的决心上不难发现，“大底小型化”是未来的必然趋势。



■从索尼RX100 Ⅱ的官方样张可以看出，高端卡片机的拍照能力相对于手机等设备来说，还是强大得多，无可取代

顺着这条线索我们还会发现，像2013年发布的松下LF1、宾得MX-1、尼康P330等卡片机尺寸大小的产品，都采用了1/1.7英寸的大尺寸图像传感器，索尼RX100 Ⅱ的传感器更使用1英寸规格，它们提供的画质远远好于传统的卡片机或一般智能手机。越来越多的人意识到，即使是小尺寸的机身也能拍出媲美单反的照片。

到了2013年10月，索尼带来了本年度的最大惊喜——他们发布了全画幅无反相机A7、A7r，搭配全新的FE系列镜头，也可在截幅模式下使用E卡口镜，或通过转接环使用索尼A卡口镜头。A7、A7r，加上佳能2012年推出的EOS 6D及尼康2013年新升级来的D610，预示着平价全画幅时代即将到来。



■M4/3系统画质出色，镜头群完善，图为松下GM1，它非常小巧

大底小型化同样在影响着低端单反相机，就在笔者撰写这篇文章时，佳能发布了白色版本的EOS 100D，它的APC-S画幅加上出色的便携性，让本就选择众多的入门级市场竞争更加激烈了。

○复古浪潮还将继续

如果要选出本年度相机行业中的魔法词语，笔者认为“复古”当之无愧。2013年11月，尼康发布了复古全画幅单反相机Df，搭载和尼康D4相同的FX格式1625万像素传感器，EXPEED 3图像处理器，除了支持目前所有AF、AF-S、DX以及AF-D自动镜头外，传统Ai和非Ai镜头也可在该相机上实现测光功能。

尽管牺牲了视频功能，但Df作为一台专注摄影又可使用众多老镜头，又拥有迷人外表的全画幅产品，得到了意料之内的高关注度。不过首先玩转复古概念的并非尼康，富士2013上半年推出的X20、X100s，10月份发布的X-E2，都是建立在上一年复古概念机型上升级产品，它们带来的丰厚利润，时刻提醒着其他公司加入到复古的浪潮中来。

数码相机的2013也有许多遗憾，比方说大家猜测了一年的佳能EOS 7D、EOS M的升级版都要推到2014年，理光宾得的第一款全画幅单反仍旧不见踪影……不管怎么说，2013年即将结束，更多激动人心的时刻属于未来，我们做好准备一同迎接吧！P



■全画幅＋复古＝尼康Df



■说起复古就不能不提富士X20和X100s

路在何方？
软件市场回顾



■贵州 冰河洗剑

国内的各种特殊需求让国产软件实现了醒目的崛起，更在用户的桌面上展开了血淋淋的竞争。而Windows 8软件的电子市场化和大批PC常用软件向移动端的转移，则可能极大影响我们今后在PC与智能移动两个平台的使用体验。

●软件生活化趋势

2013年的春运让12306网站再次迎来考验。与以往不同的是，各种浏览器抢票插件的出现再一次搅动了2013年春运，将“12306”推至崩溃的边缘。一位名叫倪超的软件工程师，开发了一款用于自动购票的“12306订票助手”，其后与金山公司的猎豹浏览器合作（**图1**），于2013年1月14日推出了金山猎豹浏览器抢票专版。百度指数显示，当天该浏览器的用户关注度开始飙升，一周内猛增135%。“抢票软件”开始了狂飙突进的规模化商业进程，360、即刻搜索、搜狗等网络公司都推出各自的抢票软件。疯狂的抢票热潮下一个新纪录诞生了，金山猎豹浏览器在一天内连发3个版本，成为软件历史上前所未有的更新速度。统计显示，8天内，金山猎豹抢票专版总共更新了13个版本。

“抢票软件”带来的影响让人始料未及，从被指责拖垮全球知名网站，到被指责令铁道部订票网站“12306”数次瘫痪，再到被指责引发IT企业间的商战乃至与部委的对抗，软件作者倪超甚至被公安部门约谈。关于抢票软件的话题依然争论不息。直到2013年9月11日，面临十一黄金周网络购票的关键时刻，12306网站再次彻底屏蔽了各大浏览器抢票插件。为此，360浏览器与12306网站经过先后9轮的屏蔽与反屏蔽攻防，最终360浏览器越过技术屏蔽，继续正常提供抢票功能（**图2**）。

从抢票软件到打车软件，与生活相关的软件应用往往是新闻的热点。所谓的打车软件是让用户通过智能手机招来出租车，在一定程度上解决了打车难的问题，为出行提供了非常大的便利。从2012年初摇摇招车正式上线以来，仅一年的时间，市场同类型的打车软件已经多达几十款。打车软件激烈竞争的背后，是各种“竞价”“加价”等不规范行为，导致严重扰乱了市场秩序，于是2013年5月，南京、北京等地的打车软件被纷纷叫停进行整顿。



■金山猎豹浏览器抢票插件



■360浏览器成唯一正常抢票工具

在经过备案、司机认证等一系列工作之后，2013年8月20日，北京市交通委发布了首批4款“官方”手机打车软件，分别是“冠名”了96106之后的易达打车、移步叫车、摇摇招车和嘀嘀打车（图3）。市民可以通过北京出租汽车联合电召服务网站和各大手机应用电子市场下载使用手机打车软件。“官方”手机打车软件可收取最多6元的电召费，出现“竞价”行为的打车软件将被叫停。

●移动平台成未来软件发展主要方向

官方插手手机打车软件的举措，标志着各种手机软件应用开始在人们的日常生活占据越来越重要的地位。PC软件的萎缩，消费软件大规模转向数码移动市场，已成为一个不可更改的趋势。移动端的各类APP应用层出不穷，界面越来越漂亮，使用越来越方便，功能也越来越强大。最具影响力的事件是在2013年8月9日，腾讯正式推出跨越性的全新微信5.0版本，标志着APP平台化时代来临。

进入5.0时代后，微信不仅加了游戏、购物支付、语音输入、视频摇一摇等生活化功能，从一个聊天软件转变成为一个更为广阔的生活化入口。同时微信5.0增强了公众账户功能，让其俨然变身为一个移动APP平台（图4），引领“轻APP”成为新的流行。

“轻APP”具有运行流畅、不占存储的轻便优势，在移动平台上极受欢迎，各种“轻APP”平台纷纷出现。各种基于浏览器平台的应用，例如UC浏览器的应用中心、360轻应用等，就像真正安装在手机中的普通应用一样方便用户使用（图5）。而百度也在其搜索服务的移动客户端“手机百度4.6”Beta版中推出各种轻应用，并且致力于实现“搜索入口，智能分发”。

手机软件开始空前繁荣，但也有一些阴影笼罩在市场上空，其中最令用户诟病的就是各种手机预装软件。它们在后台偷偷运行、耗费流量、甚至偷扣话费，手机预装软件的这些问题在一定程度上“绑架”了大量手机用户。针对预装软件存在的问题，早在2012年6月工信部就下发了《关于加强移动智能终端进网管理的通知》（征求意见稿）。终于在2013年4月，新规正式出台，并于2013年11月11日正式执行（图6）。工信部的新规主要是针对手机生产厂商。该《通知》要求，手机厂商预装软件必须要通过工信部的审核关卡，手机厂商不得安装未经用户同意，擅自收集、修改用户信息的软件，以及给用户造成流量消耗、费用损失、信息泄露等不良后果的软件。

360公司的颠覆性一直是它的强项，360对预装软件出手也再次搅动了行业的神经，引发新一轮的大战。2013年9月27日，小米应用商店全线下架360产品，究其原因是因为360手机助手建议用户卸载包括小米应用商店、百度地图等在内的手机预装应用。尽管遭到手机厂商与媒体的口诛笔伐，360手机助手依然继续推出了卸载手机预装软件的功能（图7），并在意料之中受到了广大手机用户的欢迎。紧随其后，百度手机助手推出了“猜你不喜欢”功能，腾



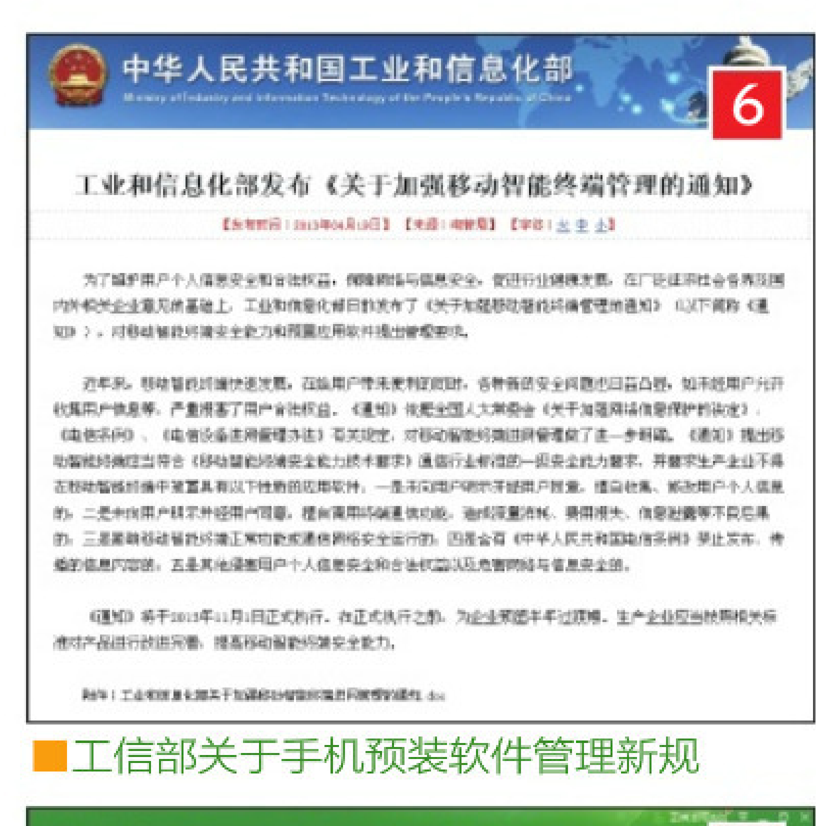
■北京官方手机打车软件



■微信5.0公众号变身轻APP平台



■360浏览器轻应用中心



■工信部关于手机预装软件管理新规



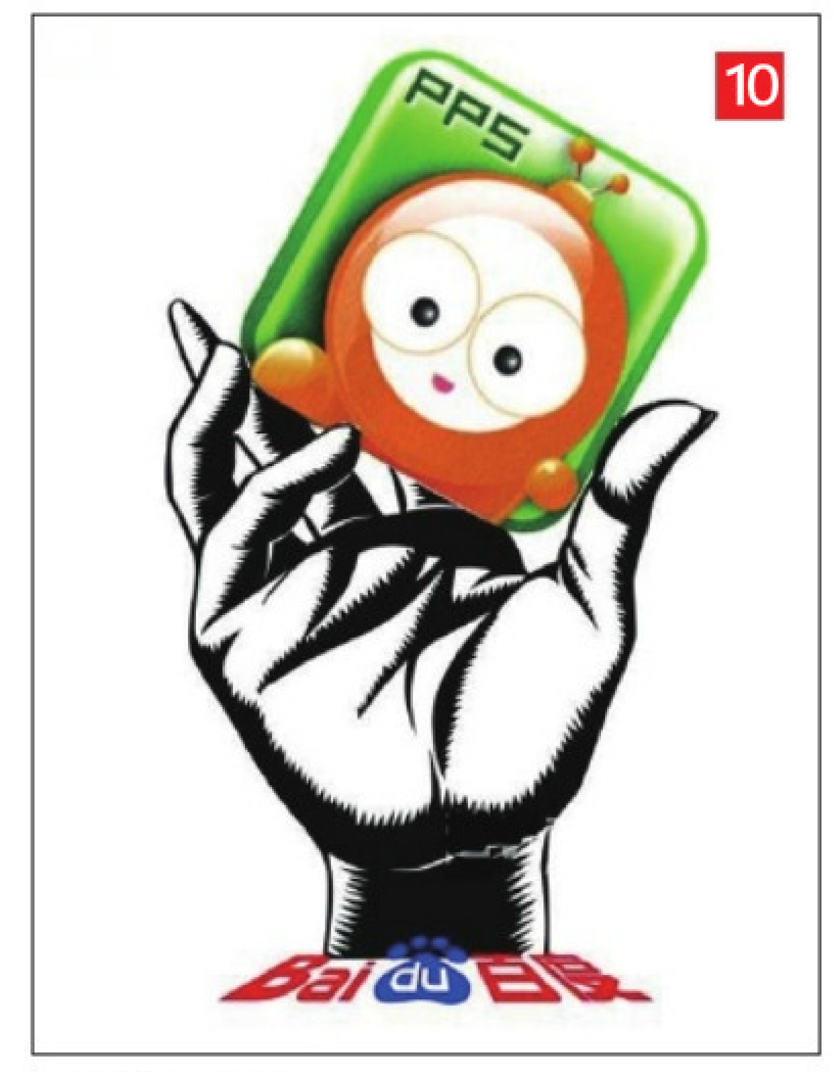
■360手机助手预装软件卸载功能



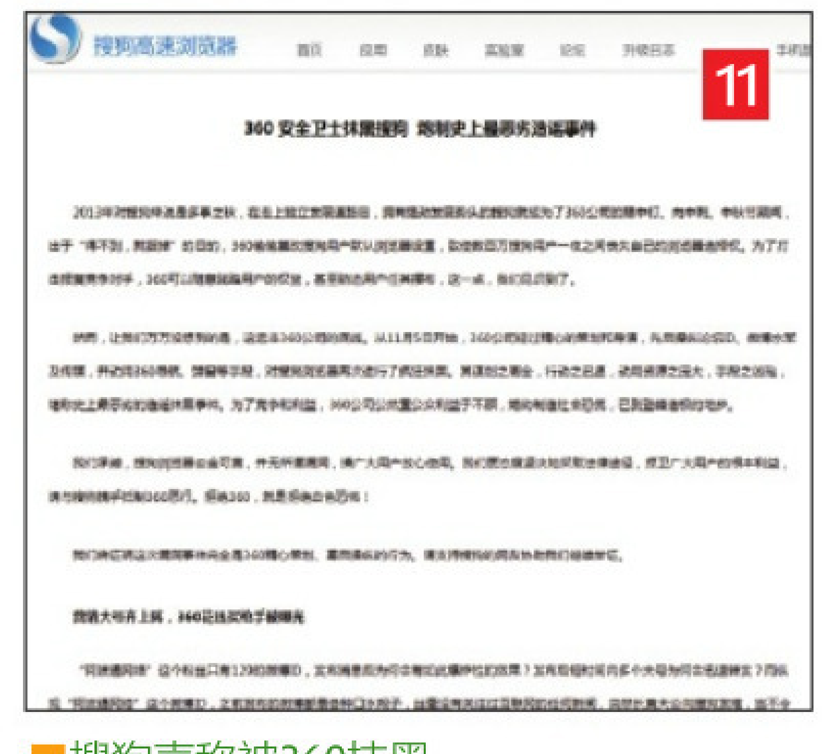
■微信的竞争对手“易信”



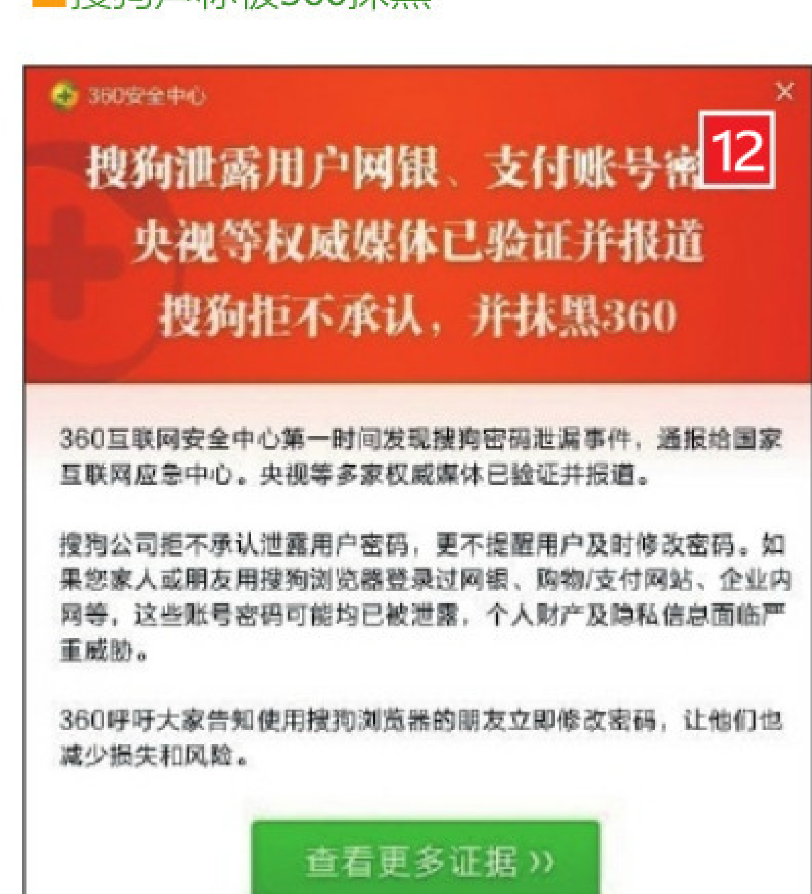
■剑指360的百度杀毒软件



■百度收购PPS



■搜狗声称被360抹黑



■360弹窗反击搜狗

讯手机管家则推出了“清道夫”手机清理功能，都效仿360提供手机预装软件管理功能。手机软件的安全性越来越被行业所重视与规范。

●国内软件厂商乱战

2013年，国内软件市场的混乱情况一如以往，以360、腾讯、百度等众公司为代表的软件厂商，彼此之间的竞争依然战得如火如荼。

腾讯推出微信5.0后， 2013年8月21日网易和中国电信高调宣布成立合资公司翼信，注册资金为两个亿，并发布了移动即时通讯社交产品“易信”（yixin.im）。易信很明显是网易挑战微信的产品（**图8**），针对微信推出了流量免费、跨网免费短信、免费电话留言等众多夺人眼球的功能。其后易信推出了PC版提升其竞争力，而腾讯也有非官方的微信PC版进行对抗。

百度公司于2013年6月18日发布了百度免费杀毒软件正式版（**图9**），宣称该杀毒软件采用“卡巴芯、百度云”查杀模式，本地查杀引擎采用卡巴斯基杀毒引擎，云端使用百度云查杀引擎，还特别强调不骚扰用户、不胁迫用户、不偷窥用户隐私，意在针对其竞争对手360。

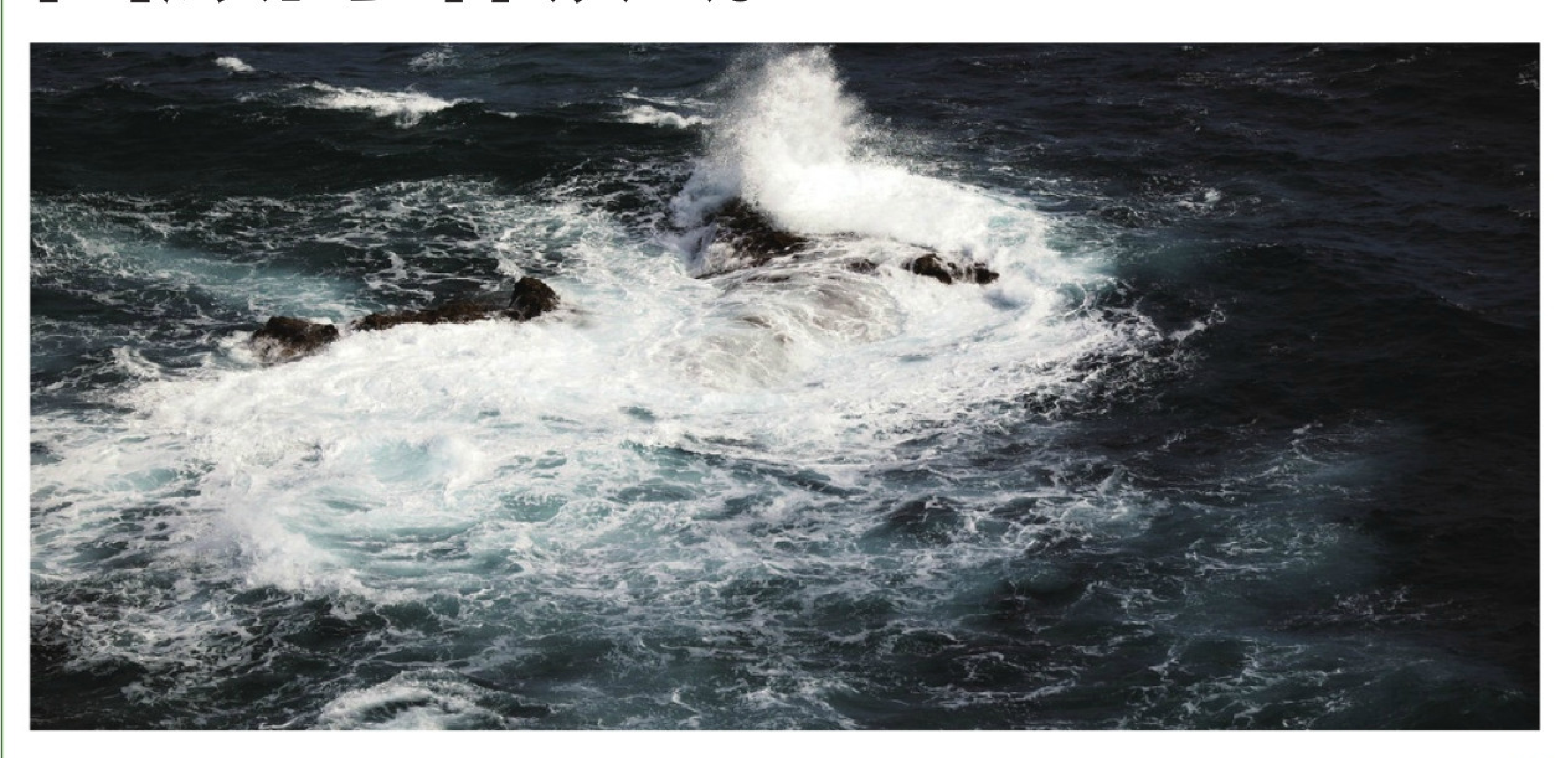
除了延续“3B大战”以外，百度还涉足改变中国内地的视频网站格局。2013年5月7日，百度正式宣布以3.7亿美元收购著名的影视服务PPS（**图10**）。由于爱奇艺视频网站早已归属百度，百度将PPS整合进爱奇艺视频业务中后，一个新的强大视频服务诞生了。

在2013年的软件厂商混战中，最近一次著名的技术战发生在360与搜狗之间。2013年11月5日，有网友在杀毒领域资深论坛“卡饭”发帖曝料称，搜狗浏览器存在重大安全漏洞，QQ账号登陆后会自动下载他人的密码、收藏夹等大量隐私内容，甚至可以直接进入淘宝买东西。帖子中还公布了多张截图以及一段视频作为证据，被某微博和某网站转发后引发轩然大波。很快，搜狗官方就做出了回应，称“确认并不存在此类现象”，其后又再次发表详细声明，罗列了自己搜集到的诸多证据，指责“360安全卫士故意摸黑搜狗”，炮制了这起“史上最恶劣造谣事件”（**图11**）。同样的，360则在漏洞曝出之初就弹窗提醒用户，并在搜狗发布声明之后弹窗声称“搜狗拒不承认，并抹黑360”（**图12**）。

事实上，包括央视在内的多家媒体也验证并报道了搜狗浏览器存在隐私数据泄露的漏洞，但并未让两方的争战平息。而央视似乎也不堪忍受各厂商之间的混战，在2013年11月的《朝闻天下》栏目中播出节目“互联网乱象调查”。报道称目前互联网巨头在网络视频、社交软件、浏览器等多个领域中展开激烈竞争，各大企业打起口水战、技术站和诉讼战，百度、360、腾讯、阿里巴巴、搜狐、土豆、优酷等知名企业陷入大混战，并点名360安全软件阻止用户使用百度安全软件。

总体而言，2013年各软件厂商之前的混战很少直接危害到用户的利益，比起往年“厂商打架，用户遭殃”的状况要有所改善。事实上各家厂商也各有其拥护者，呼吁良性的竞争对用户也是有益的。P

暗潮汹涌
回顾网络领域



■四川 土八哥

互联网正成为现代人不可或缺的资讯传播渠道，在2013年移动互联网、电子商务、互联网金融、大数据、移动支付等领域都是用户关注的焦点。下面我们就透过几个热词，来回顾一下2013年的网络市场。

●移动互联网

移动互联网，就是将移动通信和互联网二者结合起来，成为一体。它是一种通过智能移动终端，采用移动无线通信方式获取业务和服务的新兴业态，包含终端、软件和应用三个层面。终端层包括智能手机、平板电脑、电子书、MID等；软件包括操作系统、中间件、数据库和安全软件等。应用层包括休闲娱乐类、工具媒体类、商务财经类等不同应用与服务。2013年全球手机上网用户将超过电脑上网用户，与此同时，国内3G业务持续高速增长，各大运营商几乎同时推出了廉价的数据套餐业务，使得大量更高端的移动互联网应用，例如移动端网游等开始普及。

您所在的位置：首页 > 自助服务 > 套餐办理

套餐变更 | 3G流量包办理 NEW

3G国内流量包：3G用户专享，让您享受更多优惠3G流量服务。

流量包名称	资费	国内3G流量	当前状态
10元包 100MB 3G国内流量包	10元/月	100MB	未订购
20元包 300MB 3G国内流量包	20元/月	300MB	未订购
30元包 500MB 3G国内流量包	30元/月	500MB	未订购

注：超出后国内流量资费为0.0003元/KB。

■可灵活应用的数据套餐，价格也比较实惠

●4G

4G是第四代移动通信及其技术的简称，它能够以100Mbps的速度下载，上传速度50Mbps，达到3G的10倍以上，在我们的测试中，其高速数据传输能力给人留下了深刻的印象（参见11月下旬刊“新品初评”相关内容）。这一网络能够更好地满足用户对于高速无线服务的要求，移动互联网的应用能力将进一步增强。

2013年中由国务院总理李克强主持的国务院常务会议上，4G牌照发放的最晚时间点明确为今年年内，表明4G牌照的发放很可能在2013年底实现。一些4G产品也开始提前上市和测试，在今年9月，工信部日前已经发放国内首批4G手机入网许可，这四款支持TD-LTE网络制式的手机分别为中兴U9815、华为D2-6070（Ascend D2 LTE）、索尼M35t以及三星GT-N7108D（Galaxy Note 2 LTE）。

●网络提速

不仅移动互联网正从2G向3G、4G跨进，在传统互联网接入方面，光纤宽带也正取代DSL宽带。为落实“宽带中



■国产手机早早投入了4G手机的研发与生产

国”战略部署，推进北京“光网城市”建设，提高信息化水平，自2013年5月17日起，北京联通开始对全网公众宽带用户实施第二次免费提速，光纤改造后的宽带速率将从以前的1～4Mbps时代步入10～20Mbps甚至100Mbps时代。作为实施宽带普及提速工程的另一主力军，中国电信也在全国各城市开启了宽带提速工程，如在上海，上海电信预计到2013年底，实现光网覆盖达到780万户，同时全市平均带宽提速到32Mbps。中国移动也正式推出“十百千”宽带发展战略目标（基于原铁通的固网宽带），即提供接入带宽能力分别达到个人客户10Mbps、家庭客户100Mbps、集团客户1000Mbps。

●双11购物狂欢节

2013年“双11”带来了一个电子商务、移动支付、互联网金融，乃至集群计算服务上的新奇迹，仅从淘宝显示的数据，“双十一”购物节开抢一个小时，支付宝总交易额即突破67亿元，总成交量达到2500万单；开抢不到六小时，销售额突破100亿，比去年提前了7小时49分。最终超过350亿元的销售额，标志着天猫和淘宝再次创造了消费奇迹，也成功地营造了一个新的消费时点。

为了保证网站访问稳定，阿里巴巴提前调集了6万多台服务器，包括新增的2万多台服务器，这些服务器相当于中国服务器年销量的5%。在双11当天，浪潮工程师团队更是48小时全程驻场以保证活动的正常进行。

●移动支付

移动支付在2013年开始走向实用化，例如微信最新版本5.0中提供的微支付功能，绑定银行卡后，用户便可以通过手机支付购买售货机内的零食、饮料等商品，然后在附近的售货机输入代码取货，或者直接在机器前操作手机取货，省去了找零和资金回收的麻烦。支付宝在2013年10月推出的7.6版支付宝钱包，其中新增的近距离的声波支付功能尤其值得关注，因为它可以在没有网络信号的离线环境下实现。通过声波支付，用户可以通过手机去购买售货机里的商品，使用时，将手机靠近售货机时，手机会播放一段听起来像是“咻咻咻”的超声波，售货机听到这段声波之后就会自动处理，用户在自己手机上输入密码，售货机就会吐出商品。

另外已在国外广泛使用的NFC电子感应技术也在很多地区和领域开始实用化，例如手机刷卡乘车、电子商务支付等。

●大数据

2013年的网络服务领域，最常听到的词就是“大数据”，我们正在进入一个“大数据”的时代。大数据有三个V，一是数据量（Volume），数据量是持续快速增加的；二是高速度（Velocity）的数据分析；三是多样化（Variety）数据类型和来源。例如百度就是一个直面大数据难题的典型公司，百度要把全球所有中文网页集中在一起，这些中文网页总共有多少呢？答案是天文数字的3000亿个，而且还在高速增长，它们占用的存储空间是10到50TB。除了网页之外，百度现在还有非常大的日志以及清洗过的日志需要变成数据仓库，容量至少也有10TB，而广告和百度用户产生的内容，更是达到百TB量级。

即使并非互联网服务型的企业，其物资、资金、员工的管理，市场、证券的分析等工作，也都需要大数据存储与快速处理能力。而早已兴起的“智慧型都市”建设，更是依赖于大数据，才能对交通流量、人群聚集区、商贸往来、安全事件等作出最快速准确的预报和应对。如何快速高效的对这些数据进行处理，成为业界关注的焦点。而如能对这些数据进行妥善的分析，将成为互联网的下一个金矿。



■智慧交通管理是智慧型都市管理的典型场景

●不安全的网络

默克尔被监控让这位德国女总理十分窝火的同时，棱镜门事件也表明美国这种肆意的“互联网入侵”不分国界国别。事件持续曝光后，全球重要经济领域对美国技术和美国产品安全度的可信任度迅速下降，对美国“八大金刚（思科、IBM、谷歌、高通、英特尔、苹果、甲骨文、微软）”的产品说NO和增加防范力度的呼声越来越高。而中国更是受美国大规模秘密情报监视信息技术安全危害的重灾区，美国国家安全局通过遍布中国网络各种主节点的思科路由器持续的监控中国网络和电脑。“网络战”不再是影视作品的噱头，而是严酷的现实，美国只要一启动网络战，国内所有行业都会即时全面陷入瘫痪，这并不是危言耸听。该事件透露出来的问题，值得整个业界深思。

而在国内，快捷酒店开房记录和QQ群信息的泄露也同样引起了一阵轩然大波，前者的数据泄露与无线网络有关，后者则首先出现在网盘上。带给我们方便的无线网络和网盘，也无时无刻不在监控着我们的行踪，隐私与便捷，我们该如何选择呢？

●千兆无线

802.11ac和802.11ad是WiFi联盟的四大未来项目之一，目标是在保证覆盖范围不降低的前提下，以Gbps（1000Mbps）的数据传输速率实现5GHz频段的极高流量。新标准会大大提升WiFi传输速率（参看7月上旬刊”新品初评“相关内容），开启“无线移动化生活”的应用模式。在2013年千兆无线走向实用化，NETGEAR、思科、华硕、锐捷网络、华硕、普联、腾达等网络设备厂商在过去的一年时间里，都发布了自己的802.11ac相关设备。随着苹果、三星、HTC等品牌的高端手机机型开始支持802.11ac技术，千兆无线产品正在2013年开始悄然走向普及。P

开始屏幕进化史
从WP7到Windows 8.1

■WPDang 邓伟超超超

前言

动态磁贴是开始屏幕的核心和灵魂，从鼻祖Windows Phone 7到现在的Windows 8.1都是如此。

作为当今流行的设计语言——扁平化，无论是在海报设计、幻灯片设计还是我们熟悉的手机操作系统UI上，都能感受它的存在。如今，苹果iOS7、魅族Flyme 3.0等操作系统上也使用了该元素。扁平化的本质是要在形式和表现方面化繁为简，从而达到一种信息层级扁平的表现效果。这一当今流行的设计思想首先起源于瑞士，然而把这种设计思想带给我们的则是微软。

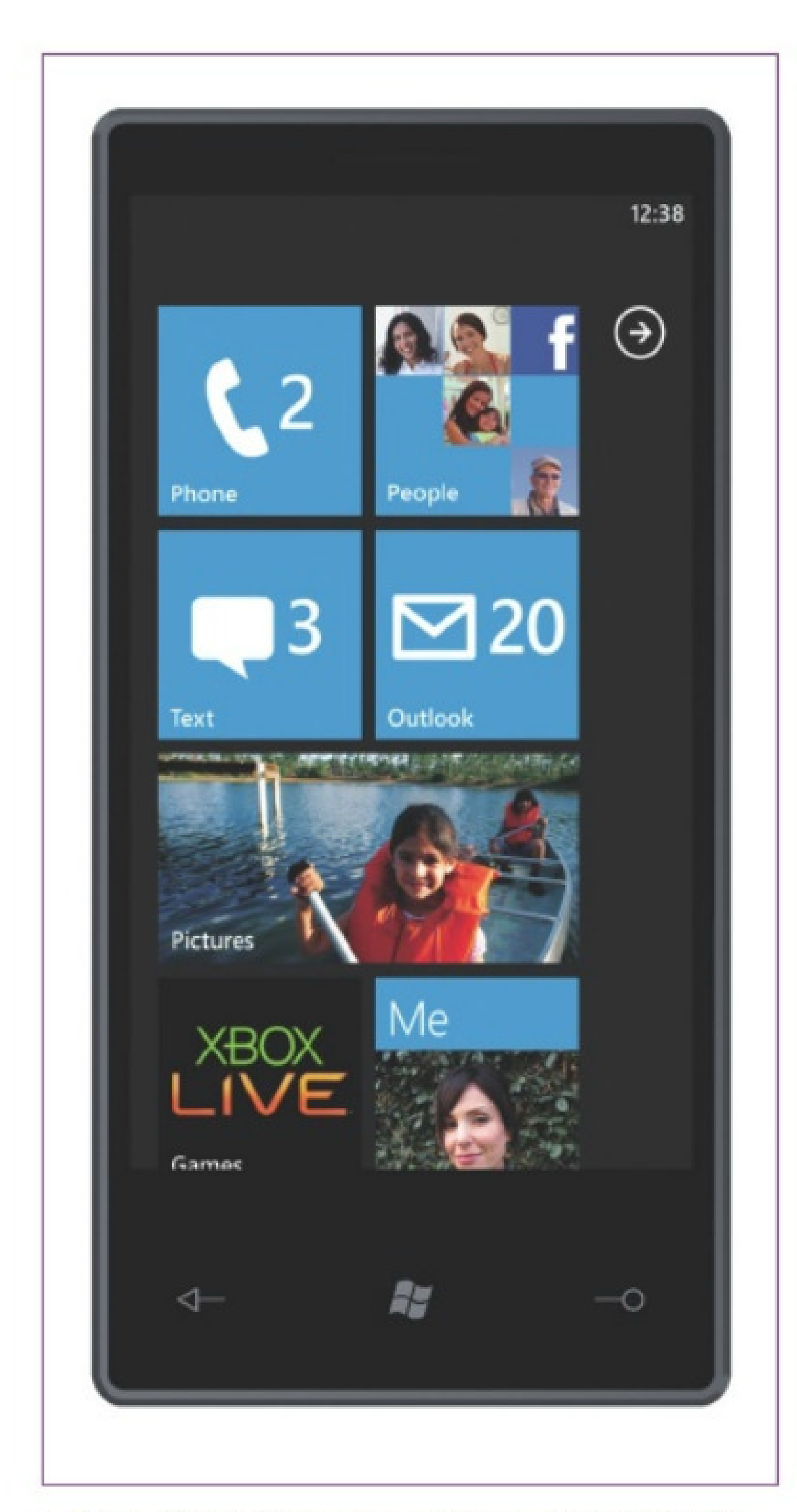
开始屏幕便是扁平化设计的一个产物，首先随Windows Phone 7的诞生而诞生。开始屏幕是由一个个动态磁贴构成的，动态磁贴是开始屏幕的核心和灵魂。从扁平化设计的本身来看，开始屏幕完全遵循了这一设计思想：在形式方面，动态磁贴的图标采用的是单色简约风格，直观且耐看；在表现方面，动态磁贴在展现信息方面很出色，跟其他系统常见的应用程序图标不同，动态磁贴在开始屏幕这一层级便为用户提供了应用信息，用户无须打开应用便能获得一些随机或者必要的应用信息。



■扁平化设计无处不在

Windows Phone 7：诞生，启动

开始屏幕诞生于Windows Phone 7操作系统，一面世便让人眼前一新，它跟满眼是应用图标的iOS系统和图标+插件的Symbian^3与Android系统所不同，Windows Phone 7的开始屏幕带来了前所未有的独特性。这种独特性由简约直观的图标和信息表现丰富的动态磁贴构成。Windows Phone 7的动态磁贴分为两种尺寸，一个是中磁贴，一个是大磁贴。其中大磁贴只允许系统级别应用或者OEM厂商的应用使用，尽管用户可以通过磁贴的排列方式还有磁贴颜色来个性化开始屏幕，但很少会有人使用，因为这就像拼图一样，拼好了就不想再动了。



■让人怀念的Windows Phone 7开始屏幕



■Windows Developer Preview开始屏幕

尽管Windows Phone 7全新的开始屏幕在当时没有带来太大的反响，但是它却是今后微软产品的设计基石。

Windows Developer Preview：开始屏幕走进传统Windows

自从2009年底Windows 7发布之后，人们对下一代Windows的讨论就没有停止过。其实，微软在Windows 7上就已经考虑过触控操作。全新的任务栏、跳转列表和各种Aero特效都对触控都有所优化，只是当时人们对电脑触控的认知很少，加上那时候的触控电脑基本都是当时不太受关注的一体机，微软在Windows 7的触控计划就被人们忽略了。在2011年的微软开发者大会上，微软展示了Windows 8的前身系统——Windows Developer Preview（开发者预览版），在该版本上，微软加入了开始屏幕这一界面。

微软对Windows Developer Preview的展示是通过平板电脑进行的，这也就意味着，Windows将进入触控时代，全新的开始屏幕也正是为触控而生。Windows Developer Preview的开始屏幕只是一个雏形，它告诉我们，开始屏幕可以摆放来自应用商店和传统桌面的应用，同时用户可以对它进行简单的操作，如排序、调整尺寸等。尽管Windows Developer Preview上的开始屏幕可玩性非常低，但当时也有不少用户装上了这个尝新版本，使用鼠标感受今后所应当面对的触控操作。

Windows Phone 8：更个性化更有效率的动态磁贴

Windows Phone 8于2012年6月亮相，带来了更具个性化的开始屏幕。随着当时Belfore的一句“We are changing the Start Screen”，Windows Phone 8的新开始屏幕随着视频映入我们眼帘。Windows Phone 8带来了全新尺寸的动态磁贴，用户可以把磁贴从中尺寸改为仅有其四分之一大的小磁贴——一行可以并列可放4个动态磁贴了。同时，Windows Phone 8支持开发者使用宽磁贴，这可是本来只对系统和OEM开放的标准，现在也能很好地为用户服务。3种尺寸的动态磁贴无疑增添了开始屏幕的个性化，为我们带来了“信息展现优先性”的个性化选择，可以根据对该应用获取信息的需要调整该应用磁贴大小。

在管理磁贴方面，用户可以通过长按动态磁贴对其进行大小调整、取消固定或拖动。但是小磁贴的存在，让目前磁贴的单一拖动方式显得十分不人性化，用户排列它们依然很花费精力。





■Windows Phone 8开始屏幕，一行可放4个动态磁贴



■Windows 8开始屏幕



■Windows 8.1开始屏幕

Windows 8 & Windows 8.1：优秀的延续，更人性化的改进

Windows 8在2012年正式发布，充满色彩和动感的动态磁贴加上背景图案，构成了Windows 8的开始屏幕，同时这也是Windows 8系统PC的操作入口。Windows 8的开始屏幕与Windows Phone还不一样，前者支持背景图案，动态磁贴没有主题颜色。这也意味着，Windows 8的开始屏幕更加绚丽多彩。Windows 8的动态磁贴支持中和宽两种尺寸，这需要开发者的支持。

在管理磁贴方面，用户可以通过往下拖动来选中该磁贴，然后对其进行移动、大小调整等操作，不过用户无法一次性选中多个磁贴进行操作。另外，Windows 8相比Windows Phone还增加了磁贴分组功能，用户可在开始屏幕中双指缩放，然后像点选动态磁贴一样对分组进行命名操作。

今年10月17日，微软向所有Windows 8用户推送了Windows 8.1更新。Windows 8.1在Windows 8的基础上进行了大幅完善和修正。同样，在开始屏幕这个用户和电脑交互的第一界面上也有不少改进。现在，Windows 8.1支持大尺寸和小尺寸的动态磁贴了，这意味着信息的展示能更全面、更有趣。磁贴更新是一个很好的信息轮播方式，但对于一些需要在一个层面上展示信息的应用，大磁贴无疑是它们更好的表现载体。同样，小磁贴的存在解决了仅作为快捷方式磁贴的占位问题。

在管理磁贴方面，Windows 8.1相比Windows 8有更大的改进。在Windows 8上，个性化开始屏幕的操作入口有多种形式：用户可以向下拖选也可以直接长拖动态磁贴，也可以双指缩放开始屏幕来进行各种个性化操作。此外个性化操作入口简化为两个：用户可以长按动态磁贴，或者使用上拉应用程序栏的“自定义”按钮，进入开始屏幕的个性化模式。用户可以在个性化模式上对动态磁贴进行分组、改变大小等管理，十分直接方便。

WP8 GDR3 & WP8.1：借鉴Windows 8.1?

Windows Phone 8 GDR3 Preview已经推出，但在开始屏幕方面没有更多改进，突出的只有为1080P全高清屏幕手机提供新的动态磁贴排列方式。当然，这只是Windows Phone 8的一个小更新，把目光放远到明年春季的Windows Phone 8.1，我们能期待什么？其实从上文可以了解到，Windows Phone和Windows 8开始屏幕以及各种交互都有在“互相借鉴”，从动态磁贴的的尺寸选择到应用列表的进入方式都能看出这一点。就目前已经曝光的消息来看，Windows Phone 8.1将支持多磁贴勾选移动，跟Windows 8.1上的类似。但这仅仅是一个对交互设计的小改进，今后会不会有更多向Windows 8.1借鉴的改进（如分组，图片背景等），目前还是未知数。但是我们大可以期待，今后开始屏幕会越来越好用，并成为Windows Phone和Windows的一个独特窗口。P



■诺基亚Lumia 1520将支持更多更丰富的磁贴排列

从运行100个窗口到直接打电话

——细数IE11十二大改进

■WPDang 米高扬

前言：

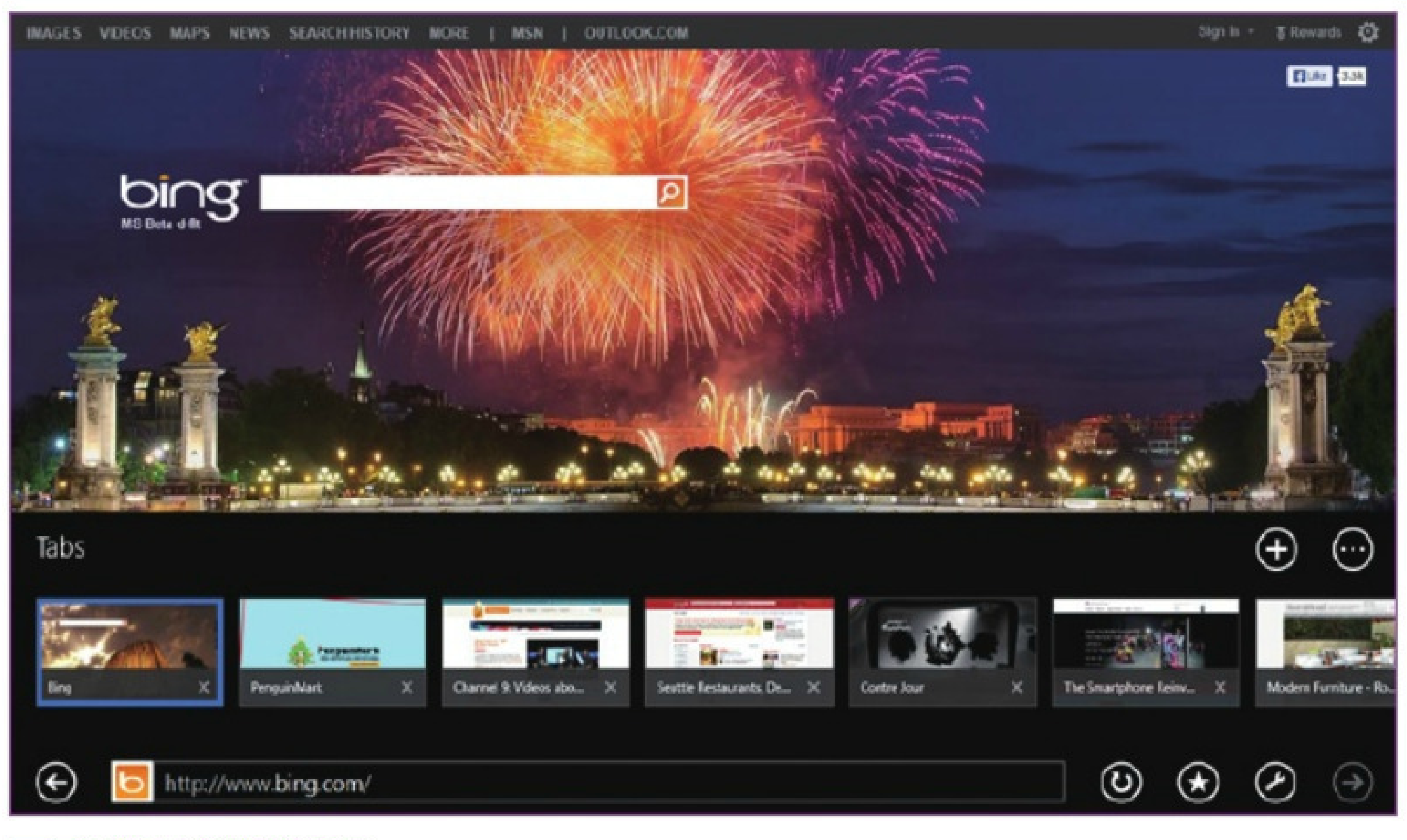
新一代Internet Explorer 11带来了极强的性能提升以及功能升级，十二大改进让你彻底改变对IE的老观念。

Windows 8.1已经正式发布，微软官方博客发布了“一切从这里开始”（Right from the Start）系列专题文章，介绍了Windows 8.1上的Bing系列软件、Xbox平台、邮件客户端等内置软件的诸多改进。近日他们又专门介绍了内置于Windows 8.1的IE11浏览器所带来的各项功能改进。

微软还专门制作了一个街头访问视频来展示IE的巨大变化。在这个视频中，微软员工随机采访了一些路人对IE的印象，许多人的回答说自己对IE印象很糟，一般不会使用它。然后微软员工拿出了Windows 8.1平板，向他们展示了IE11的诸多功能改进，改变了人们对IE浏览器的糟糕印象。

IE11可流畅运行100个选项卡

你可以随心所欲地开启多个选项卡，哪怕是100个选项卡都不会影响Windows 8.1平板的性能和续航表现，你依然可以在这100个选项卡之间迅速滑动切换。根据用户反馈，IE11还可以设置显示或隐藏选项卡和地址栏，不论你是用键鼠还是触控，都可以更加快速、便捷的访问你所要浏览的网页。



■可开启更多的选项卡

Pin到主屏幕的网站磁贴将实时显示最新信息

在Windows 8.1中，Pin到主屏幕的网站磁贴也将是“动态磁贴”。这些磁贴和其他动态磁贴一样，可以实时更新网站的RSS订阅源信息，如股票价格、分数、最新职位等，所有重要网站信息可以在主屏幕一览无遗。

并列浏览

当你从电子邮件点击链接进入IE11时，系统会自动调整为并列浏览模式，你可以更方便地进行操作和浏览。或者你也可以开启两个IE11浏览器，同时浏览和比较不同网页内容。

用IE直接拨打电话

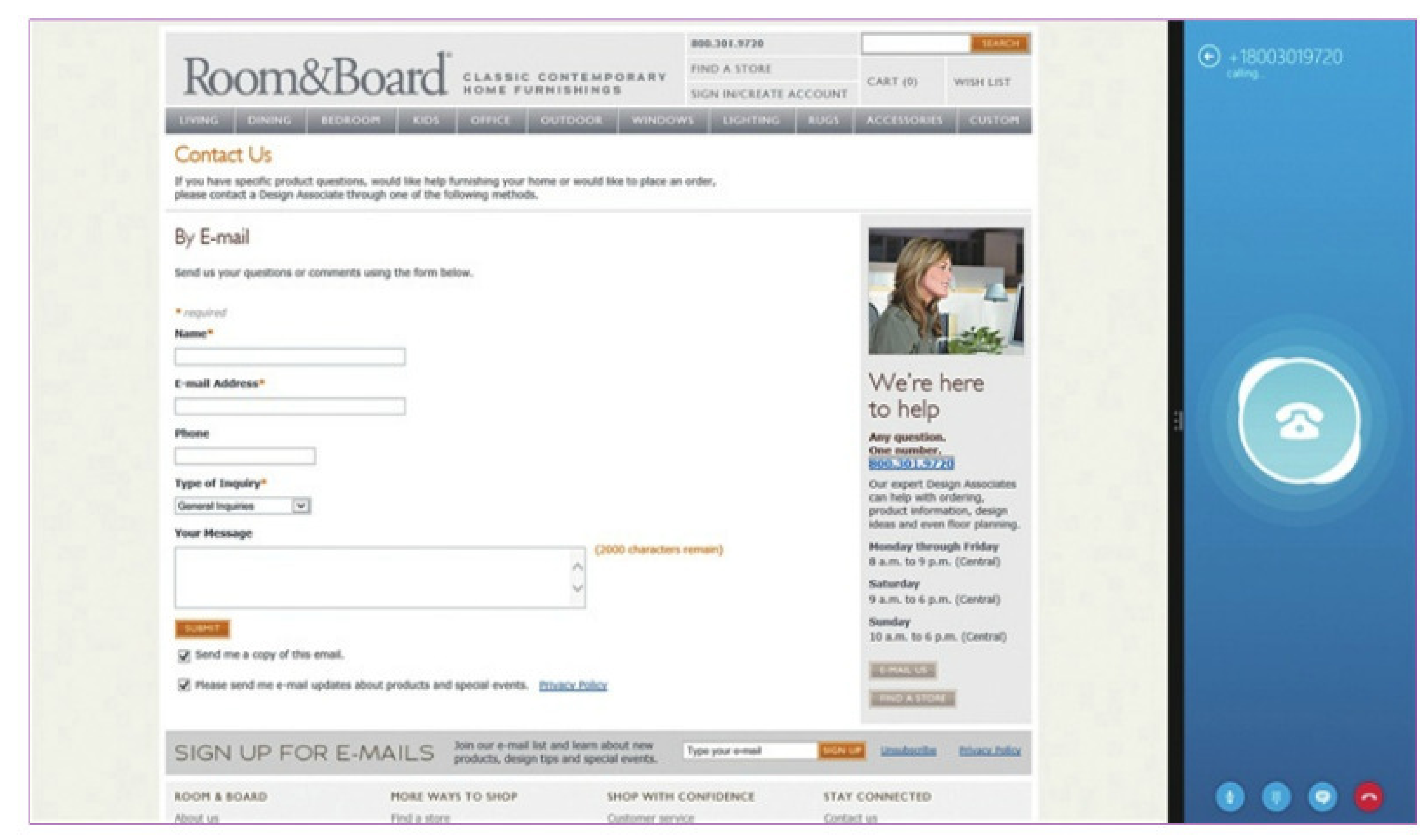
IE11会自动检测并突出显示电话号码，直接在网页上点击电话号码，就能调用Skype或Lync即时通讯软件进行电话呼叫，这样你就可以方便地进行餐馆或酒店预订等。

更漂亮的收藏夹

现在你可以用文件夹或自定义图片来个性化自己收藏的网站，这样的自定义设置可以在你不同的Windows 8.1设备之间同步。



■并列浏览模式



■使用IE11拨打电话

阅读视图模式

IE11带来了全新的阅读视图模式，在这个模式下的文本将全屏显示并且非常适合阅读，你可以用IE11轻松愉快地浏览网站的长篇文章。

历史纪录、收藏夹的跨设备同步

我们当然希望能有一个一致的浏览体验，即便切换到其他Windows 8.1设备，我们也能继续浏览之前没有看完的网页。现在IE11支持将浏览历史记录、收藏夹、选项卡（标签页）、用户名及密码等个人信息同步到SkyDrive，然后就可以在所有设备上获得一致的浏览体验。

更棒的地址栏和触控体验

从IE10开始，微软就致力于开发一个世界上最棒的触控浏览器。IE11也沿着这个方向继续带来更多新的功能，改进现有功能，以带来更棒的触控体验。在为触控优化的地址栏内，你可以快速输入最常用网址，并得到Bing搜索建议、Windows应用商店建议、常用网址建议，甚至可以在地址栏获得最新天气情况和股票价格。

更好的浏览器引擎和下一代网页技术支持

为支持下一代更棒的网络站点，IE11支持专业品质的网页视频、超高速2D和3D网页技术，上周微软还发布了网页版Hover！游戏，专门展示了IE11所支持的WebGL技术。IE11兼容主流的网页技术标准，并建立全新的F12开发工具允许开发者在Windows设备上构建高性能的网页使用体验。

3D硬件加速

利用GPU硬件加速，WebGL技术可以运行于所有设备。在IE11上，你可以体会到身临其境的3D体验，这是一种全新的交互体验。

对旧有网站的强大兼容性

在IE11中浏览现代网页技术构建的网站会更快速、更流畅，但是IE11也提供了兼容性视图，让你在浏览基于旧有网页技术的企业或公司网站时，依然可以享受冲浪快感。

专业品质的视频播放

IE11支持最新的HTML5网页技术标准，可以更好地使用字幕、流媒体视频、自适应网络带宽和权限管理。IE11播放流媒体视频时会节约电量消耗，为Windows平板增加额外30分钟续航时间。用IE11登陆Netflix网站，凭借HTML5技术不需任何插件，你就能尽情观看你喜爱的电影或电视节目。

从龟速的IE6、IE7和IE8，到突飞猛进的IE9、IE10，最后到现在介绍的IE11。IE浏览器这十多年来经历了一个沧海桑田的惊天巨变，终于脱胎换骨化身为龙，不但带来了快速、流畅、便捷的浏览体验，还兼容主流网页技术标准。具备了强大竞争力的IE11，已完全可以和谷歌Chrome、Firefox火狐等竞争对手一较高下。

不过有一点和竞争对手不同就是，IE11没有建立扩展程序商店鼓励开发者为浏览器开发有趣、有用的附加程序，很少有人知道IE浏览器支持什么样的扩展程序或主题。这也许和微软对浏览器定位有关，浏览器的主要功能在于浏览网页内容，只要能够更快、更好、更安全地浏览网页，就算是优秀的浏览器。所以IE11把主要显示区域都留给了网站内容，甚至于选项卡和地址栏都可以隐藏，给我们带来沉浸式的浏览体验，让我们尽情沉醉于网站内容之中。

大量第三方扩展程序固然可以很好装扮浏览器，便利用户的浏览，但也使得浏览器更加复杂占用了显示空间，增加了用户学习和使用成本。微软似乎信奉“简单的才是最好的”这一设计理念，这也是Modern UI追逐极简、突出内容的核心设计理念。但是IE11也并非极简到没有，它依然增加了包括并排浏览、阅读模式、更智能的地址栏等全新功能，让简约的IE11具备完美浏览体验。



3 days ago By Douglas Newcomb of MSN Autos

'Breaking Bad' cars up for auction

By Douglas Newcomb

It's your chance to own Walter White's Pontiac Aztek or Jesse Pinkman's Toyota Tercel.

Millions of "Breaking Bad" fans woke up Monday dissecting the bloody demise of Walter White, and mourning the ending of the ground-breaking, Emmy-winning TV show.

But if you aren't ready to leave the series behind -- and want to own and maybe cruise in an authentic piece of the "Breaking Bad" legacy -- the Hollywood memorabilia online auction site ScreenBid.com is offering the chance to bid on some of the star cars from all five seasons.

Until Oct. 7, you'll have the chance to bid online on some of the most iconic vehicles of "Breaking Bad," including the 2003 Pontiac Aztek driven by Walt as he morphed into his Heisenberg persona. Of of three Azteks used in the series, this was a "crash vehicle." Its rear quarter panel is crushed, the windshield is broken, and it's not in driving condition.

If you prefer to roll like the predatory Walt from the final episode, you can bid on the 1977 Cadillac Sedan de Ville that Bryan Cranston's character used to wreak his revenge. While the paint is faded and the body has some dings, the car is drivable. But a machine gun isn't rigged in the trunk, although you may find a bullet hole or two in the body.

If you're more of a Jesse fan, you can grab either of the jalopies Walter's young protégé drove. The 1982 Chevrolet Monte Carlo that was his steed at the start of the series is available for bidding, although the car's hydraulics system doesn't work. Or you could find yourself behind the wheel of Jesse's 1986 Toyota Tercel TDX, from which Aaron Paul's character tossed "fat stacks" of cash out the window.

The 1991 Jeep Grand Wagoneer that Walt's wife Skyler, played by Anna Gunn, drove in the early part of the series is also at auction, although it has bubbling and chipping paint and leaks oil. Other "Breaking Bad" vehicles on the block include Badger's Pontiac Fiero, Todd's Chevy El Camino and even a Vamonos Pest truck.

While die-hard "Breaking Bad" fans undoubtedly will buy these cars as collector's items or conversation pieces without caring about their actual real-world value, ScreenBid with Experian Automotive to provide free vehi to anyone interested in bidding on vehicles.

If a car is out of your budget but you can't bea owning a piece of "Breaking Bad" history, you slightly charred pink teddy bear that dropped and into Walt's swimming pool, as seen in seve If you are a hardcore fan who wants to keep W close -- and hopefully undercover -- there's a p ture tighty-whiteys to cherish as your own.

© 2013 Microsoft

■IE11的阅读模式



■在IE11上玩Hover



■WebGL技术在IE11中的应用

Windows应用商店中“你的账户”设置的对吗?





前言:

在使用Windows应用商店和微软账户为我们带来便利的同时，更应有针对性地进行相关设置，才能在使用过程中更加方便、快捷与安全。

如今在微软的生态系统中，一个微软账号能够在Windows Phone、Windows 8/RT、Office等多种不同的微软相关设备和服务上使用。不过基于云服务的微软账号，虽然能够帮助我们在不同的设备中进行资料和信息的迁移，但是在不同的设备和服务中，我们仍旧需要有针对性地对微软账户在相关设置上进行修改。

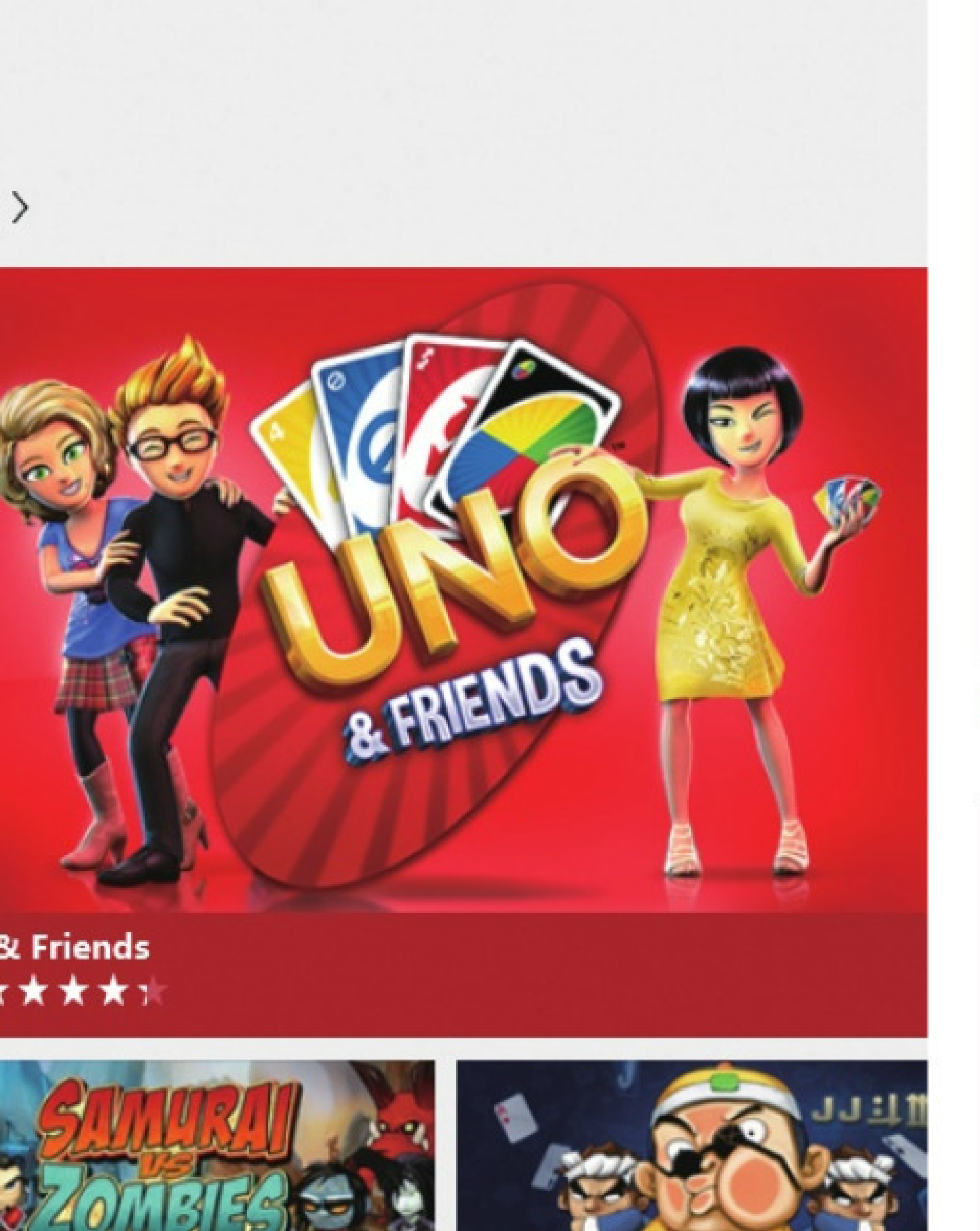
在Windows应用商店上默认使用了Windows 8/RT设备的微软账号，但为了让用户在Windows应用商店上能够有针对性的进行微软账户的相关设置，微软也在Windows 应用商店中为消费者提供了账号设置选项。

在下载和购买应用之前，我们必须先对当前Windows应用商店使用的微软账号进行设置。Windows应用商店将默认使用登陆的微软账户进行应用购买和下载，但这并不意味着我们不能在购买和下载应用时切换不同账户。



“你的账户”设置选项

■WPDang 绍森





■付款和账单信息



■Windows 8.1已经支持支付宝付款

从屏幕用边缘向左滑动的手势调出Charm边栏之后，在设置选项中能够看到“你的账户”设置选项，通过这个选项我们能对当前Windows应用商店所使用的微软账户进行调整。

通过该设置选项中的更改用户功能，用户可以在不更改系统账户的情况下，使用不同的微软账户登陆Windows应用商店，能够更加方便地进行应用购买、已购买应用重新安装等操作。通过不同的账户能够更加方便地对Windows应用商店上已购买的应用进行管理。

在Windows应用商店中，有数量众多的免费应用和付费应用，那么在使用Windows应用商店的过程中就难免涉及到购买应用的操作。而在购买付费应用之前，我们首先要向微软账户添加付款信息，然后才能够购买应用。

在首次购买应用时，有两种方式添加付款信息。一种方式是直接在应用商店中找到想要付款购买的应用，在点击购买并且输入微软账户密码之后，系统将自动检测当前账户是否添加付款信息，如果没有添加，那么系统将会要求你输入付款信息；另一种方式则是在前面提到的“你的账户”设置选项中添加付款信息和账单详情，同时在填写完付款信息之后，为了账户的安全性考虑，要确保在填写账户信息下方“在购买应用时始终要求提供密码”的选项为开启状态，这样将在你每次购买应用时都需要提供账户密码了。

当付款信息保存之后，在下次购买应用时将会自动调用你的付款信息。如果想要重新添加或者修改目前的付款信息，可以在“你的账户”设置选项中进行重新设置。



Whiteboard Sleep Mask，物似其名，可以视作白板（企业部门开会时经常用到的某种涂鸦演示道具）＋睡眠眼罩（长途旅行很常见的某种遮光催眠道具）的结合体。尽管创作者的初衷是“方便自定义睡觉时也能广而告之的主题”，但如果你产生的是“欢迎趁我不备前来大肆涂鸦”这种观感……好极了，我们的感受完全相同。

■北京 坏香橙



开胃时间：色拉也卖萌

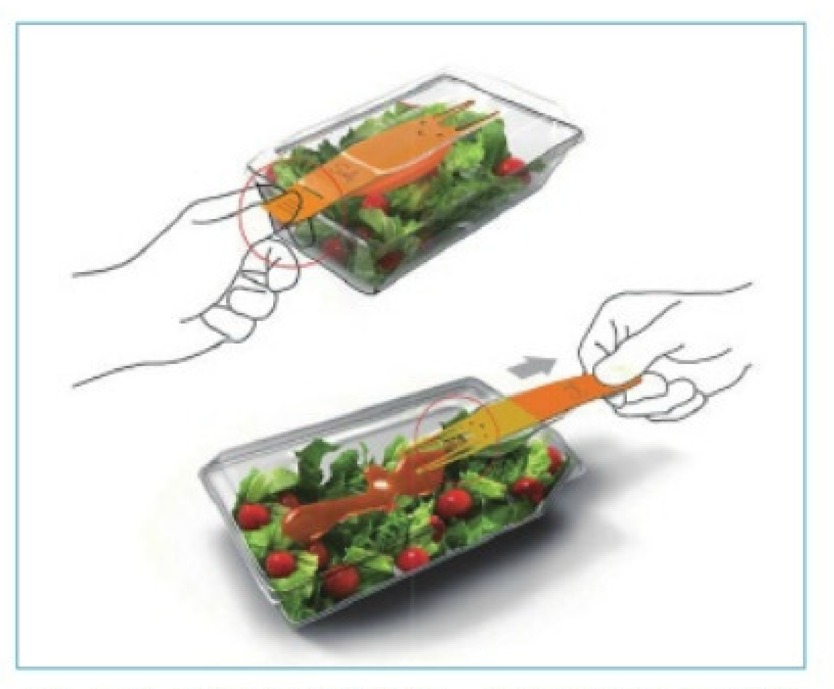
提起“东西方饮食差异”这个话题，相信大多数朋友都会和我一样抱有这样的直观印象：暂且不论“烹饪方式”这种取决于不同地域生活习惯的话题，单从“分量”与“成分”来看，相比于“食不厌精烩不厌细”的东方文明主流料理基调，西方的大众饮食文化绝对配得上“高热量重口味”的形容词：号称欧洲菜系王牌的法国人津津乐道的鹅肝本质上便是人工增肥制成的禽类脂肪肝；位于中欧的德国佬除了在啤酒方面很有一套主张之外，猪肘、火腿以及黑香肠（一种富含肥肉与猪血的重口味玩意）也是颇为有名；而对于盘踞在西欧小岛上的英国人来说，虽然他们在饮食领域的声望多数源于“糟蹋食材的好手”这种恶名，但瞧瞧标准英式早餐那培根、煎蛋外加薯条、蘑菇以及香肠——后三者默认调理方式皆为油炸——的组合，高卡路里的评语肯定是落不下的；至于不讲究花拳绣腿的美式流行标准餐，看看遍地开花的肯德基和麦当劳里千变万化但终归不离油炸肉块成分的各种汉堡，还会有人对“高热量的扬基佬品味”产生质疑吗？

高热量食品固然美味，但从健康的角度来看，长期把这类食物作为正餐胡吃海塞肯定会对心血循环系统造成不良影响。在各路营养学家以及畅销健康指导书的影响下，越来越多的西方食客开始把纤维含量较高而热量较低的食品作为便餐的选择——麦片和玉米片自然不必多提，对于习惯了大块吃肉的西方人来说，蔬菜的料理方式似乎颇具技术含量——文明人自然不能像八哥一样抓起带缨子的胡萝卜大嚼大啃，于是从家庭餐馆的主厨到一般的家庭主妇纷纷抄起菜刀把清洗干净的各路蔬菜统统剁碎切丁，然后拌上大勺蛋黄酱搅匀装盘——蔬菜色拉便是如此诞生的。说句题外话，虽然不少蔬菜生吃确实可以最大限度地保证营养成分不至流失，但辅以热量可观的蛋黄酱这种做法算得上是健康之选吗……

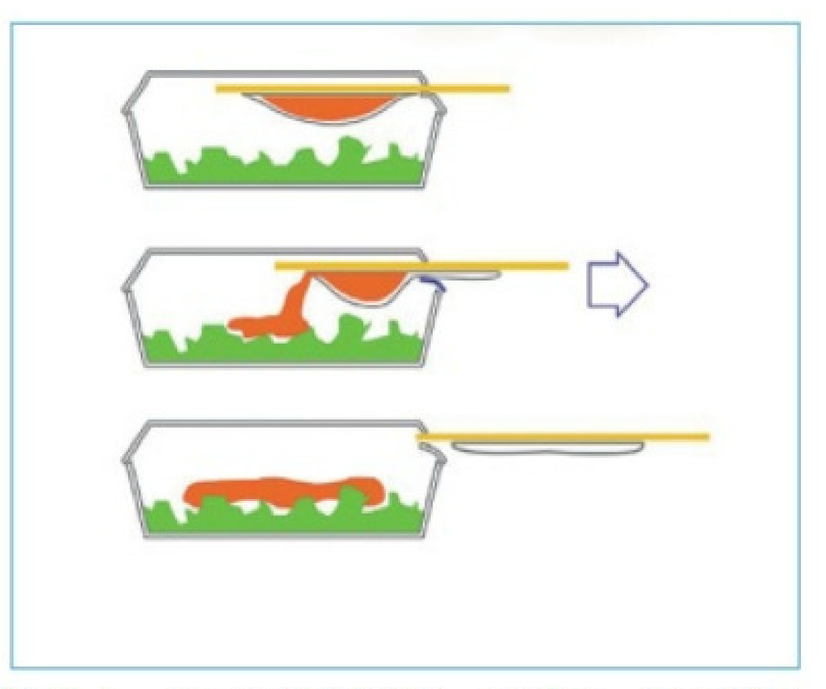
不管怎么说，至少从制作方法来看，色拉确实非常适合作为盒装即食食品摆在便利店的货架上——不过，对于包装尺寸极为有限的方便食品来说，保证拌酱充分得以利用似乎多少有些麻烦，这点大家只要找个饭盒来试验一下便不难理解。针对这个问题，来自韩国的设计师Chae Seung Kwan等人搞出的“Sally”似乎可以在一定程度上予以解决：从结构上来看，这款设计基本上就是一件附有塑料叉子的一次性食品包装盒；当使用者通过盒盖的狭缝向外抽取叉子时，紧贴在叉子下方的开口式调料袋就会在狭缝边沿的挤压之下将蛋黄酱尽数洒落在饭盒内的蔬菜上；接下来，我们就可以在不打开盖子的前提下摇晃盒身进行搅拌，最后打开包装开始大快朵颐。显然，从技术含量的角度来看，“Sally”确实没有什么出众之处，但这项概念设计在“实用性”方面之外还有一项相当突出的卖点，那就是“卖萌”指标上的表现——从透明的盒盖上方俯视下去，看看那支橙黄色的小叉子是什么形状？相信会心一笑的朋友肯定不在少数吧。或许是出于“趣味十足的外形可以吸引小孩子来多吃蔬菜”的考虑，“Sally”顺利获得了2013年德国红点设计大奖的青睐。有时候，恰如其分的卖萌要素给设计方案整体效果的加分就是如此显著，不是吗？

相关链接：

http://www.red-dot.sg/zh/online-exhibition/concept/?code=1080&y=2013&c=23&a=0



“Sally”的结构非常简单，懂得用门框协助挤牙膏的朋友对此都不难理解



如果上一张图没看懂的话，没关系，这里还有更为直观的侧视图



最后，要说“Sally”的真正卖点是什么……看看这俯视图的效果吧

发电时间：荒野生存，续航无忧

尽管在个人品味与爱好的影响下，“网罗天下”栏目所介绍的内容多半都是稀奇古怪的概念设计与不明觉厉的艺术作品（顺带一提，从最开始起针对绝大多数艺术大作的点评都是我个人的一家之言，大家不必过于较真），但从整体来看，电子产品同样也是这个栏目介绍的重点之一。不过，改变生活方式的半导体装置固然引人入胜，但如果没有充足的电量支持续航的话，这些高科技装置的存在意义肯定值得商榷，因此各种电池乃至发电装置同样是个人关注的热点之一。早在2012年的时候，我就向大家介绍过一款名叫“BioLite CampStove”的野外式个人火力发电设备，但有些遗憾的是，这款装备的体积对于背包客来说未免有些过大，而且自带的炉膛对于习惯了标准野营气炉的朋友来说多少也有些不适应。那么，有没有适用范围更广且携带方便的个人火力发电装置呢？倘若你同样拥有这种需求，那么FlameStower想必值得你来关注一番：和一体式的BioLite CampStove不同，FlameStower的结构类似于一款附加式的支架，只要拉开撑脚并在上方的水槽中注满冷水，然后用标准的压缩式气炉炙烤位于支架中部的金属集热区域，用不了多久这款小装置就可以通过温差持续不断地开始供电——尽管5V的电压以及最高3W的功率没法为大型设备提供动力，但用来给便携式电子设备充电依然绰绰有余。使命完成之后，我们只需清空水槽，然后就可以轻松地将FlameStower收纳起来塞进背囊侧边的网兜里——不仅仅是撑脚，水槽本身也可以折叠成一个平面。如果一定要指出这款设备的缺陷，那么“牢固度不足”也许会是比较明显的软肋之一，不过对于有能力适应长期荒野生存的朋友来说，谨慎操作的话应该可以有效延长这款发电装置的使用寿命。

目前FlameStower已经上架发售，价格79.99美元，有兴趣的朋友可以来瞧瞧这个链接：

http://www.flamestower.com/buy/#!/~/product/id=26192193



还记得“BioLite CampStove”吗？嗯，那个橙色的大罐子应该算是醒目的特色之一吧


如果完全收起的话，嗯，就是这么小小的一片而已


我们可以把它轻松地收纳在背包的侧袋里，消耗的储存空间几乎可以忽略不计


完全展开后的FlameStower，似乎有点像中学化学课上用过的某些试验装置？

技术宅时间：涵道也三栖

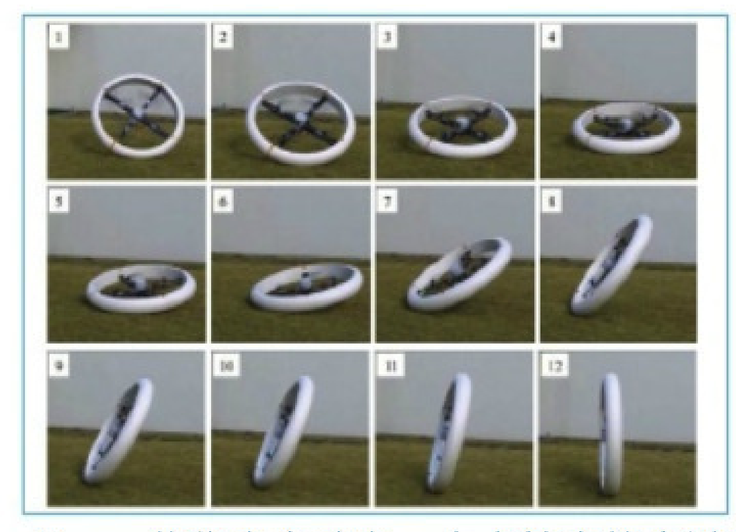
OK，看过了负责延长续航能力的动力设备，接下来再让我们看看真正意义上的高技术装置吧。

倘若你对近年来的Geek设备保持关注的话，那么提到“涵道式飞行器”这个概念肯定不会陌生。在此之前，我们曾经在“网罗天下”当中见过一款日本设计的涵道式室内风筝，不过这个牵线玩具相比于法国Parrot公司推出的AR Drone无疑是小巫见大巫——后者不仅拥有更高的操控自由度，其控制装置更可以让大多数智能手机爱好者眼前一亮：只需下载配套的App，我们就可以在iPad或者iPhone甚至iPod上通过WiFi信号对这款4涵道式飞行器展开体感与触摸式操作，同时还可以利用机身上附带的摄像头进行航拍并实时呈现在手持设备的屏幕上。不过，尽管在技术含量方面不可同日而语，但AR Drone归根结底也脱离不了飞行器的范畴，对于强调机动性的涵道式设备来说，有没有更强大的设计方案让它摆脱“空气动力学装置”的限制呢？

很显然，对于向来擅长通过技术手段冲击民众常理认识的Geek来说，这个“说者无心听者有意”的构想是个值得挑战的好选题——就在不久前，来自东京大学的一群技术宅便设计出了一款名叫“Muwa”的奇妙设备：如图所示，这玩意的外观乍看



会飞、会游还会跑的Muwa，技术宅的心血结晶



Muwa依靠自身动力一点点站直的全过程截图，空气动力学就是如此奇妙

之下似乎和车轮没啥两样，仔细观察的话则会在轮毂位置上看到多架螺旋桨装置；只要对这些螺旋桨的转速进行调整控制，Muwa就可以像标准的涵道式飞行器一样自由自在地在天上飞来飞去——以及在水面上逍遥地东游西逛，外加在路面上像普通的车轮一样滚来滚去。值得一提的是，Muwa从航空以及水面巡航状态（螺旋桨与地面平行）切换为陆地运动状态（螺旋桨与地面垂直）并不需要借助外力扶持，所有的姿态改变工作交给螺旋桨以及空气动力学来处理即可。虽然从实用性上来看，这个三栖大车轮无疑还有不少技术问题亟须解决，但至少从一般观众的视角来看它确实挺好玩的，不是吗？

相关链接：

http://spectrum.ieee.org/automaton/robotics/aerial-robots/iros-2013-quadrotor-wheel-can-fly-float-and-roll



尽管设计理念着实不敢苟同，但作为展示涵道结构特典的样本来说，这种室内风筝还是相当不错的

积木时间：桌面DIY

依然是用回顾做开场：就在上一期，我们曾经看过一款名叫“Phonebloks”，在硬件层面上拥有极高DIY自由度的手机概念设计产品。令人惊讶的是，在这项设计公布还不到半年，就有一家颇具规模的手机大厂对它产生了兴趣——那就是摩托罗拉。显然，倘若这家老牌移动通信设备开发公司保持着以往的企业风格的话，那这种几乎可以定性为电子玩具的设备断然不会被它看上眼——但既然摩托罗拉移动如今的Boss变成了极其擅长折腾概念设计的Google，那又有什么是不可能的呢？

长话短说，虽然这种“DIY至上”的概念设计作品实用性不见得会比封闭式产品强多少，但对于大多数信奉“实用价值其次，乐趣才是第一”原则的Geek来说，此类设计思路与乐高积木如出一辙的产品永远是大脑前额叶高度关注的热点主题。OK，既然“模块化设计”如此引人瞩目，那么选择在今天锦上添花增补一



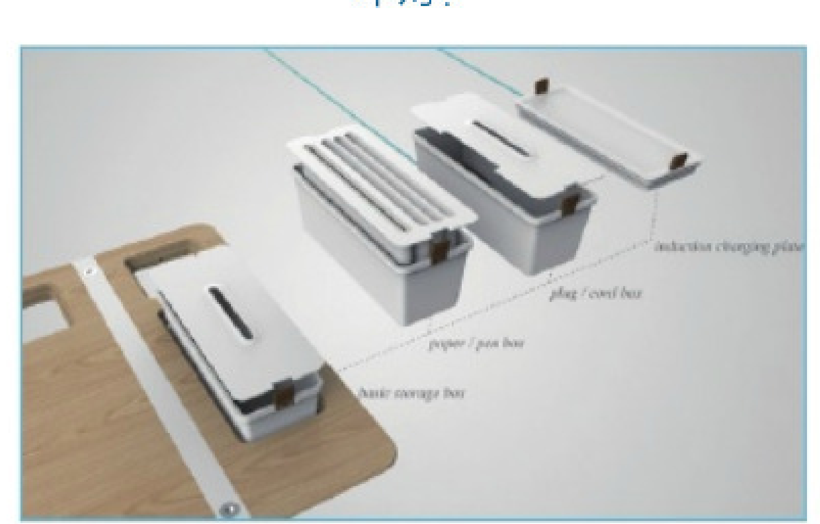
Desk Concept整体效果图，看上去很低调对不对？



换个角度来一张，白色部分都是可以自由替换的喔



可替换组件一览，接下来就让我们看看详细状况



可以轻松适应从热狗到底片等一系列内容物的房型收纳盒，欢迎大家按需选择



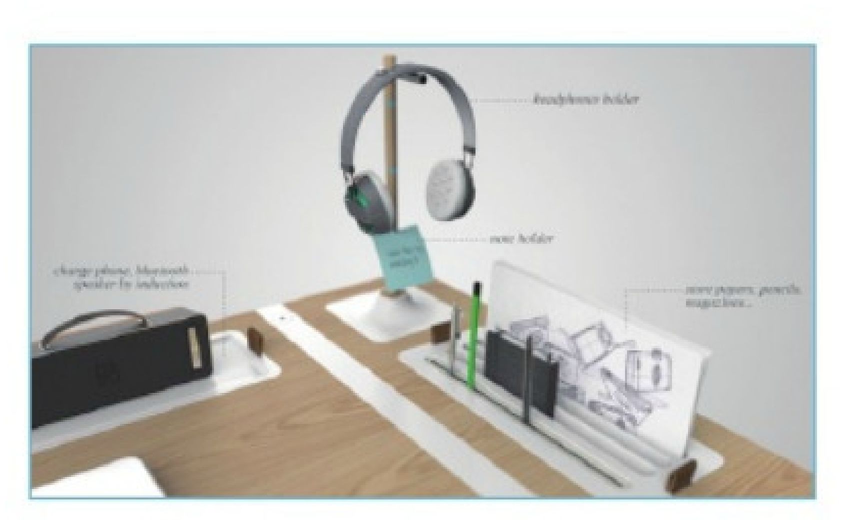
如果你对夹具式台灯打有好感的话，Desk Concept有更完美的方案可供你选择



OK，我们调整好了基本替换组件，让我们看看它们的亮点吧



附加电源仓——至少在无线供电技术普及之前，用它来取代插线板对桌面的条理化大有帮助



笔和日历各归其所，至于耳机……不必挂在显示器边上也是个好消息



所有的模块盖子都有这种皮质提手，开启很轻松

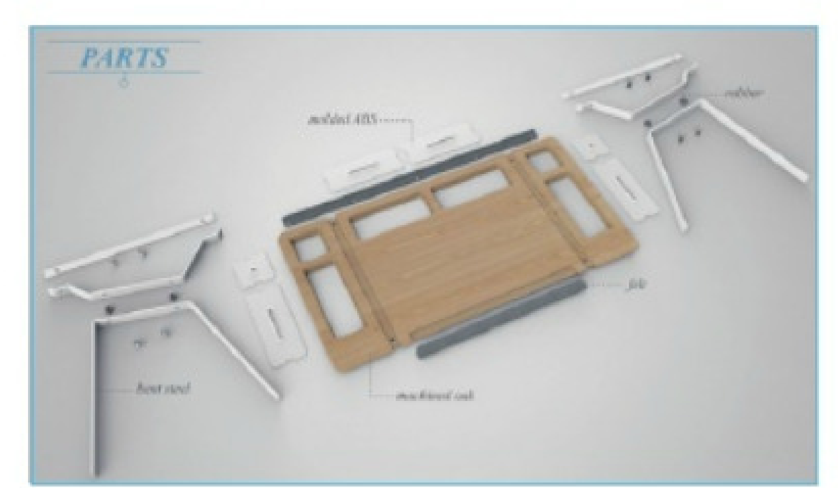
页似乎也是个好主意：这一次带给我们概念设计的是来自美国加州旧金山的Francois Dransart，至于作品的主题与效果，我相信为数不少的朋友都会表示“这个可以有”——请看，这就是Desk Concept，一款采用模块化定制结构的办公桌：其中，位于桌面两侧与顶端区域的白色部分皆是可以自由替换的模块，我们可以结合实际的使用需求换上台灯、置物盒、名片夹以及附加电源插槽等不同部件；除此之外，在桌子的背面还贴心地设计了收纳电线的包边，从桌后垂下的电线由此不再杂乱无章，着实是相当实用。总而言之，尽管Desk Concept很难满足乔布斯信徒的“不改变才是美”设计理念，但对于正在关注Phonebloks的Geek一族来说无疑是相当应景的一款设计，对不对？

相关链接：

http://www.yankodesign.com/2013/11/07/desk-for-the-organizationally-obsessed/



毛毡＋按扣＝线缆收纳器，有没有朋友想动手在自己桌子上DIY一套的？



最后再来补充一张部件拆解图，嗯，打包之后似乎是运输起来也很轻松的样子

游戏推荐：

当爱已成丧尸2（I Saw Her Too With Lasers）

“当爱已成往事”——这句话可以直接用搜狗拼音完成联想输入，但这“当爱已成丧尸”又是什么段子？其实，这个看似恶搞的短句原文是“I saw her standing there”——莫名其妙程度是不是更上一层楼？不尽然。事实上，关注每期“游戏推荐”内容的朋友也许会对2013年年初介绍的Kongregate2012十佳游戏略有印象，“I saw her standing there”就是其中一部上榜作品。如今，这款曾经深受好评的游戏续作终于登场了，它的素质又会如何呢？

首先，《当爱已成丧尸2》的画面特色与前作如出一辙，依然保留了极简化的风格；至于游戏方式则在延续了前作解谜成分的基础上适当强化了动作成分，不过操作难度并不苛刻，即便是不擅长动作游戏的朋友稍加练习也可以掌握要领；尽管看起来似乎有些难以置信，但事实上，这部貌不惊人的作品在剧情方面的表现倒是可圈可点——还记得前作关卡背景中将故事娓娓道来的一句句短诗吗？这种韵味十足的表现方式被续作毫无保留地集成了下来，再加上与整体氛围配合得天衣无缝的清新风格BGM，《当爱已成丧尸2》就这样成为了一部值得仔细品味的小品游戏。至于它会不会延续前作的辉煌成为2013年的年度优秀作品，那不重要——对于玩家来说，我们需要做的仅仅是继续体验游戏所包含的意蕴，这就足够了。

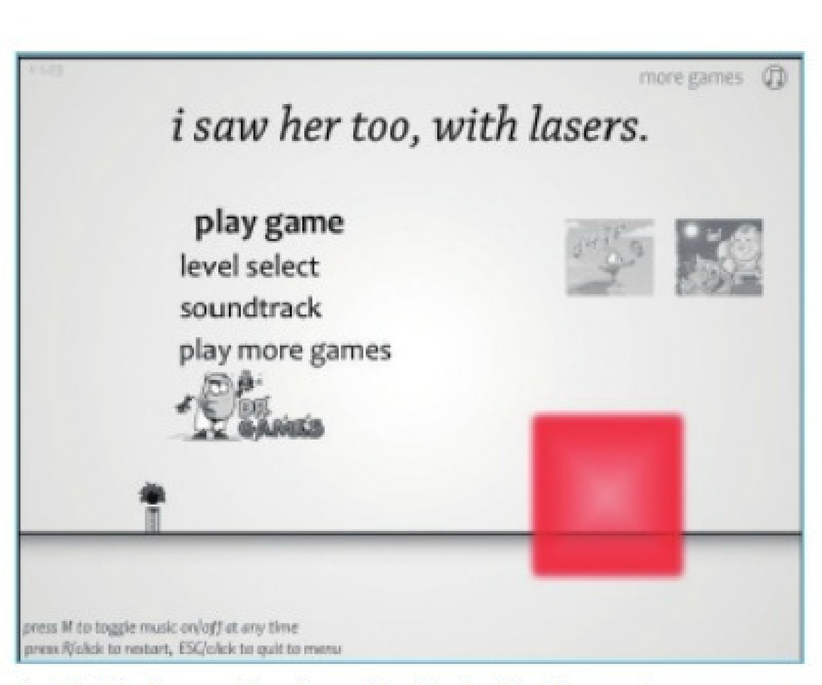
游戏链接：

http://www.kongregate.com/games/drgamescom/i-saw-her-too-with-lasers

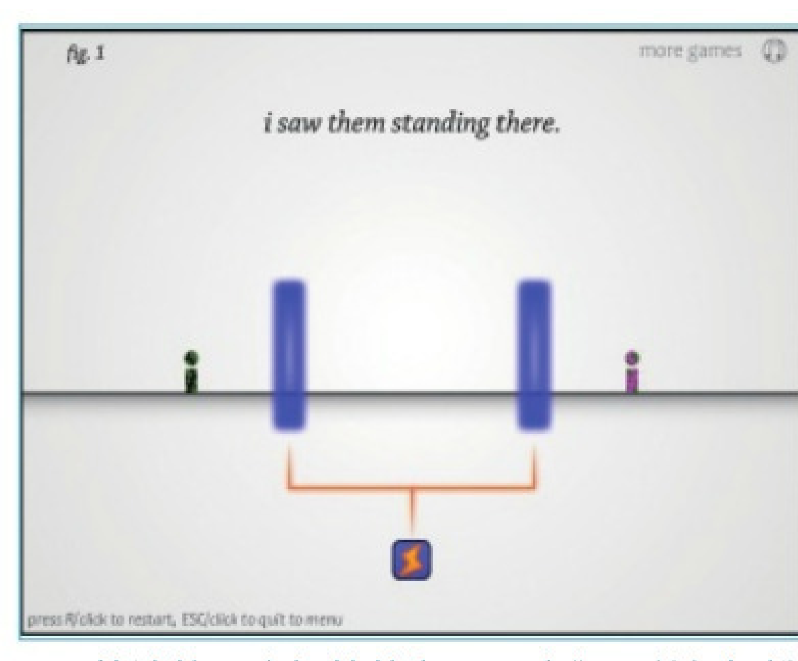
操作方式：纯鼠标操作，具体方法在游戏内有明确提示。

提示——对这款续作感到陌生的朋友，不妨先来体验一下前作：

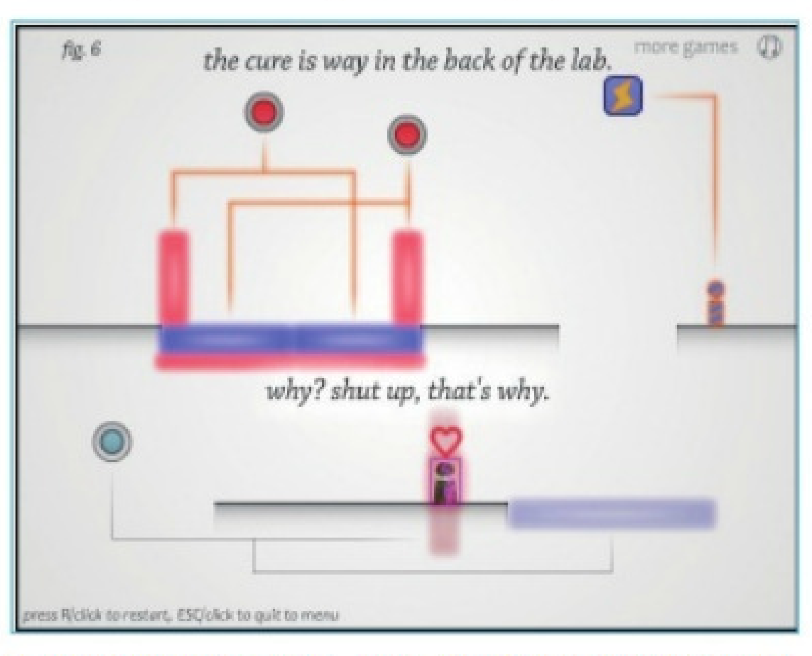
http://www.kongregate.com/games/kranggames/i-saw-her-standing-there



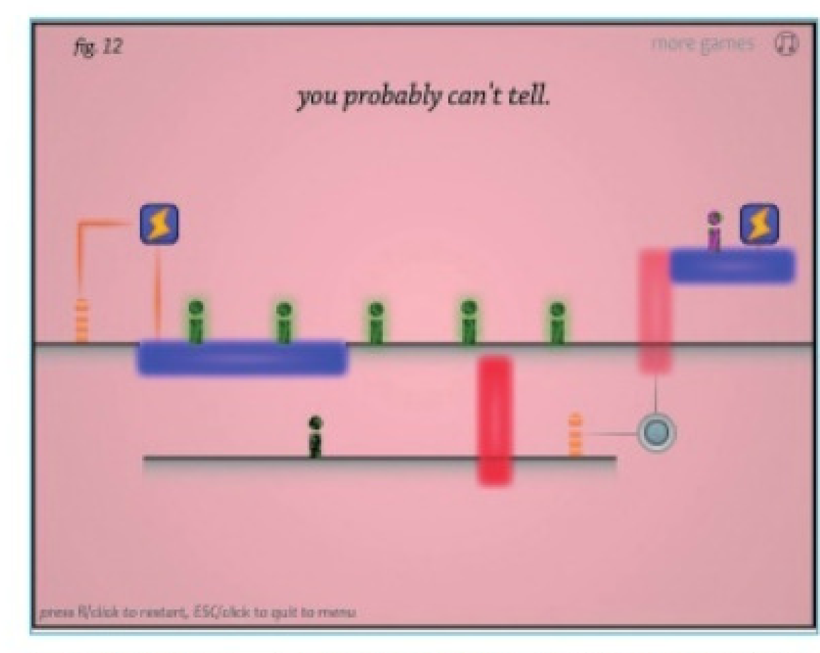
完美的氛围体验，从游戏的第一个画面开始——好吧，那个LOGO是有点碍眼



画风简洁的一大好处就在于，我们可以很轻松地把握设计者提供给我们的游戏关键因素



看到那些诗句了吗？对于这种极简风格的游戏来说，再没有比这个更好的剧情渲染方式了

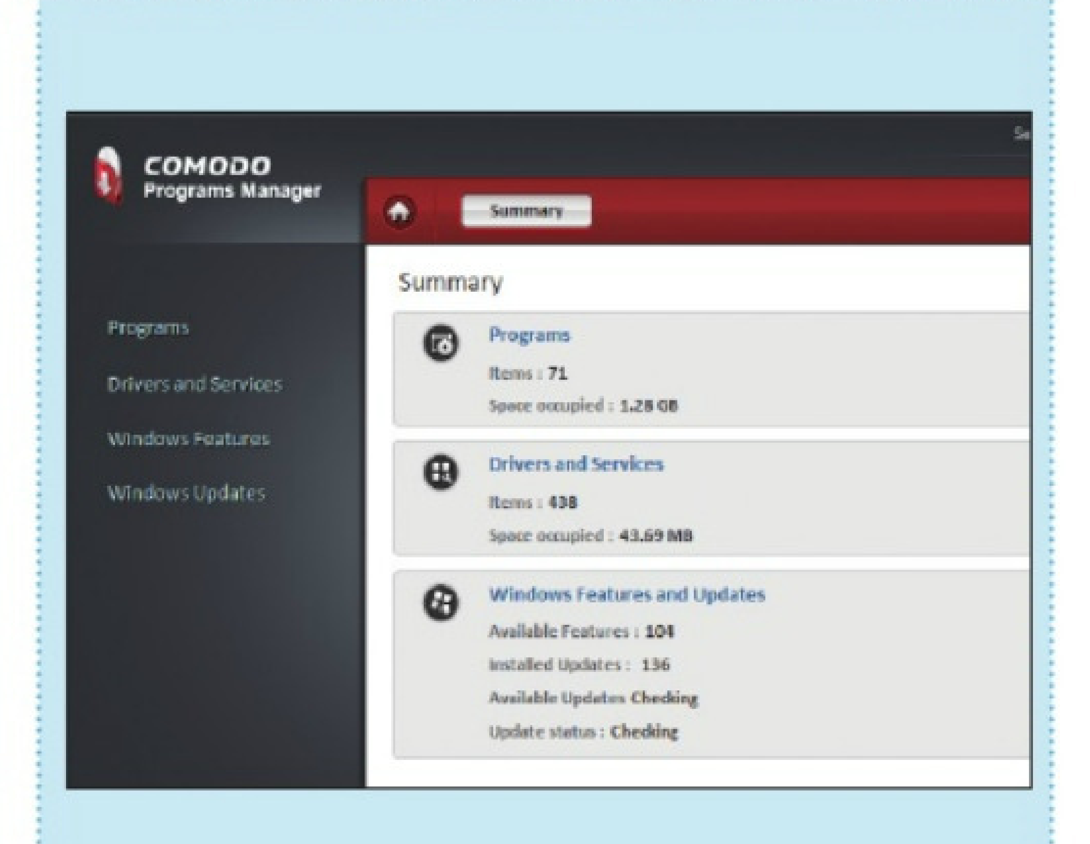


与前作相比，本作的竞争对手变得难缠了不少，灵活利用机关解决它们吧



电脑软件市场越来越平静了，而手机应用市场则风生水起，人们的注意力早已转移到了移动端。越容易获得的东西就越会流行，你可以24小时把手机带在身上，但真心不能24小时带着电脑。于是乎大街小巷到处都能看到拿着手机走路的人，汽车里不停翻看手机的人，也有就算在家也要隔几分钟看看手机的家伙存在。其实笔者好想随时都能找到一个手机信号屏蔽区域，每天去里面待几分钟，呼吸没有手机的空气，多好。

■小众软件 大笨钟



全面优化系统与软件——科摩多软件管家

□**大小：**11.3MB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://www.comodo.cn/product/comodo-programs-manager.php

这是一款由知名杀毒软件公司“Comodo”（科摩多）推出的软件管理工具，除了一般的安装卸载功能以外，科摩多软件管家还可以记录与监控系统的每一处变化，并在卸载软件时不留任何残余。使用该软件的最好方式就是在全新安装系统后第一个安装它，之后安装其他文件时，点击右键并选择“Install and monitor setup using CPM”，程序就会记录软件的安装过程、复制的文件、修改的注册表以及系统文件。如果想卸载应用，通过科摩多软件管家就可以彻底将应用不留任何痕迹地清除，而且你后悔了还可以通过该软件恢复，无须重新安装。这项功能对于笔者这样的软件控来说，实在是太合适不过了！

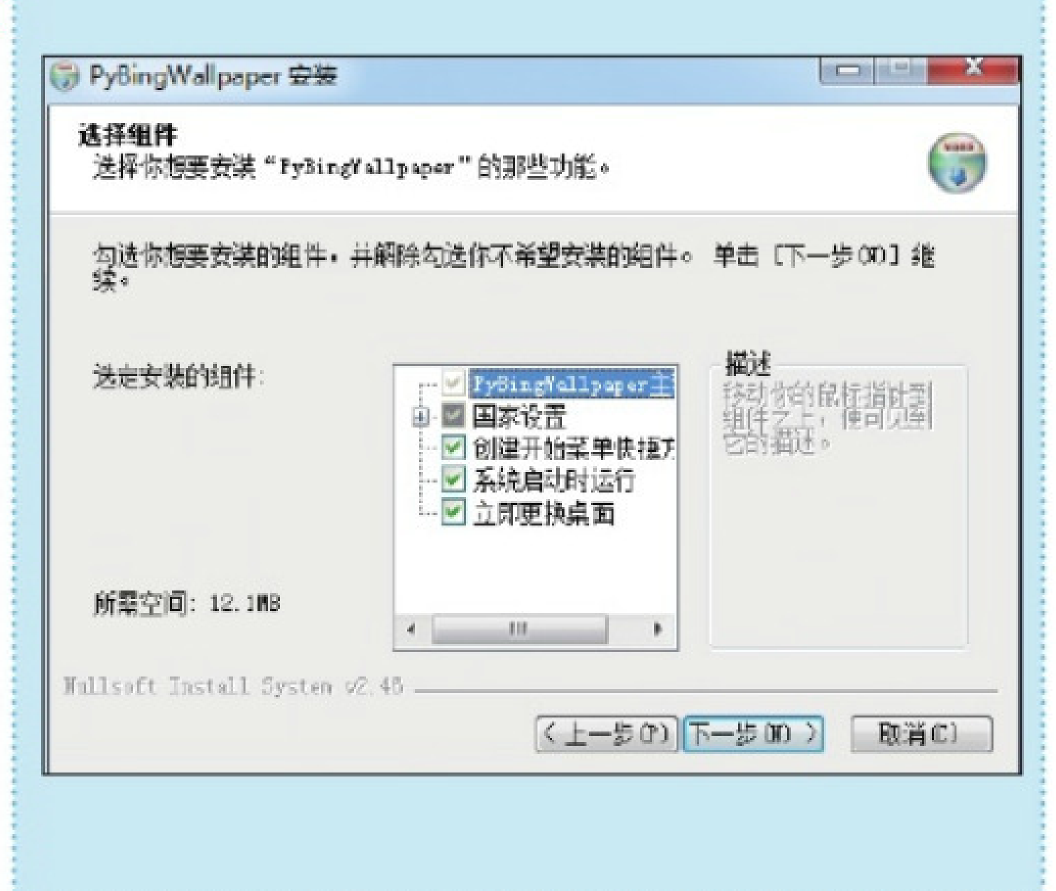
自动设置必应主页为壁纸——PyBingWallpaper

□**大小：**5.2MB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**https://github.com/genzj/pybingwallpaper

必应是微软的搜索引擎网站，其最大的特色就是每日一图，不同国家的必应首页每天都会更新一张非常有特色的照片作为主页背景，而每张照片都可以作为壁纸使用。

“PyBingWallpaper”就是这样一款“就地取材”的软件，它能在每天开机时帮你自动更换桌面壁纸为今天的必应照片，并且还支持不同国家必应首页。PyBingWallpaper没有程序界面，在安装时会让你选择国家、是否随机启动以及是否立刻更换壁纸，高级用户可以参考使用说明通过命令行进行管理，支持定时更换功能。只需要每日开机更换壁纸的同学使用默认设置就好。





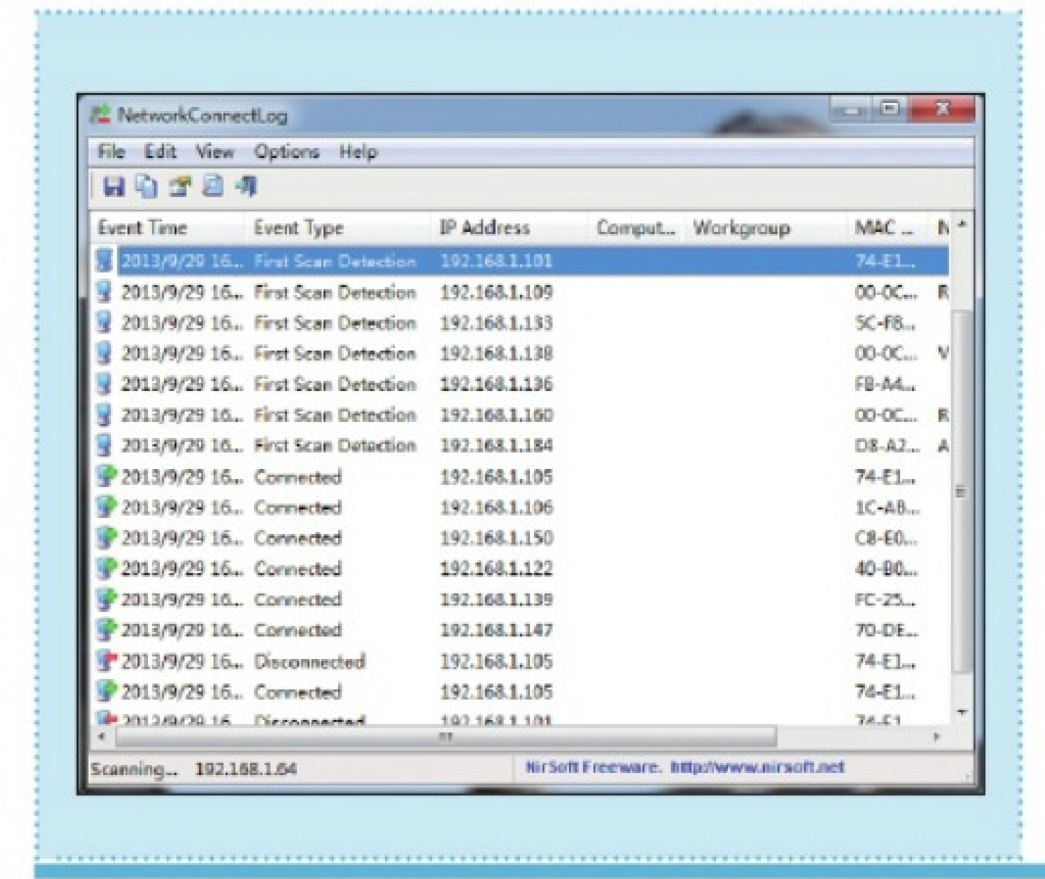
简单易用的录屏工具——oCam

□**大小：**7.1MB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://ohsoft.net/product_ocam.php

“oCam”是一款非常简单易用的屏幕录制工具，软件启动后会在桌面上出现一个绿色方框，其中就是录制区域，点击方框下面的“Resize”可以快速调整方框大小，当然也可以手动调整尺寸。录像时只需点击“Record”就可以开始，结束时点击“Stop”按钮结束，录制好的文件会自动保存在“我的文档→oCam”目录下，默认为AVI格式。

在设置选项中，用户还可以调整录制视频的FPS和比特率，音频也将一起录制下来，并支持快捷键操作。还可以设置每次录制视频的时间限制，比如限制每段视频录制5分钟后自动停止。



局域网设备连接记录——NetworkConnectLog

□**大小：** 2.3MB □**授权：** 免费 □**语言：** 英文

□**下载：** http://www.nirsoft.net/utils/network_connect_log.html

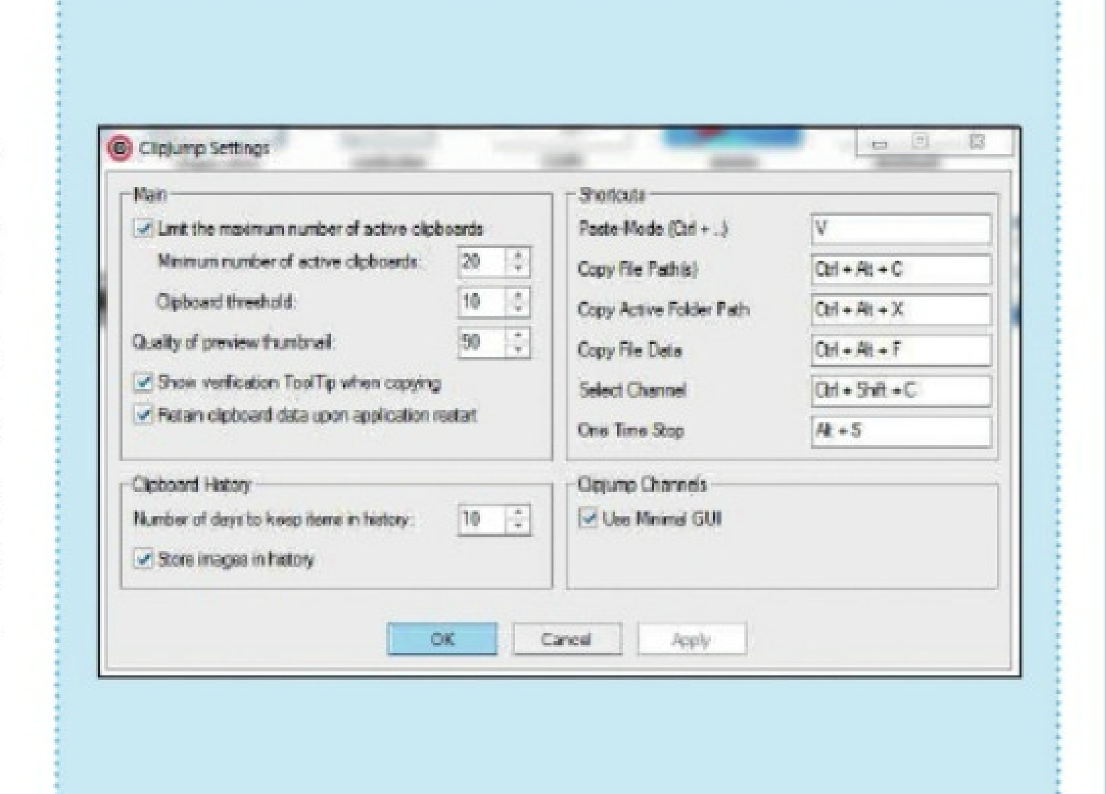
“NetworkConnectLog”出自喜欢与各种系统日志打交道的Nirsoft网站，它可以用来记录本地局域网内网络设备的连接与断开日志。NetworkConnectLog使用逐一IP扫描的方式，针对局域网内所有IP段进行不间断的扫描，每当有新设备连接到局域网时就会出现一条记录，包括连接时间、IP地址、计算机名、用户组以及MAC地址和网卡信息等。当扫描到某个设备断开网络后，也会出现一条与之前相似的记录，这样就能很容易发现局域网内的变化。由于是逐一IP扫描，所以不会实时显示连接情况，可能会有几秒钟的延时，视网络情况而定。

剪贴板增强工具——Clipjump

□**大小：** 420kB □**授权：** 免费 □**语言：** 英文

□**下载：** http://avi-win-tips.blogspot.in/p/clipjump.html

笔者用过不少剪贴板增强工具，“Clipjump”可能是上手最快的一个。运行后软件会在后台工作，复制任何内容时都会出现提示“Transferred to Clipjump”，意思是该内容已经被保存到软件中，之后再复制下一个内容。粘贴时按住“Ctrl+V”会出现“Clip 1 of 3”的提示，这时不要松开Ctrl再按一次V，便会出现“Clip 2 of 3”，表示已切换到第二个剪贴板的内容，依次类推。取消粘贴时只需按下C键并松开Ctrl就可以了，删除内容则按两下C建即可。高级用法中还可以更改快捷键、复制路径、导出并共享剪贴板内容等。



系统音量管理器——SoundVolumeView

□**大小：** 67kB □**授权：** 免费 □**语言：** 中文

□**下载：** http://www.nirsoft.net/utils/sound_volume_view.html

“SoundVolumeView”是一款小巧的系统音量信息查看工具，它可以很方便地浏览系统中不同类型的设备和程序音量。

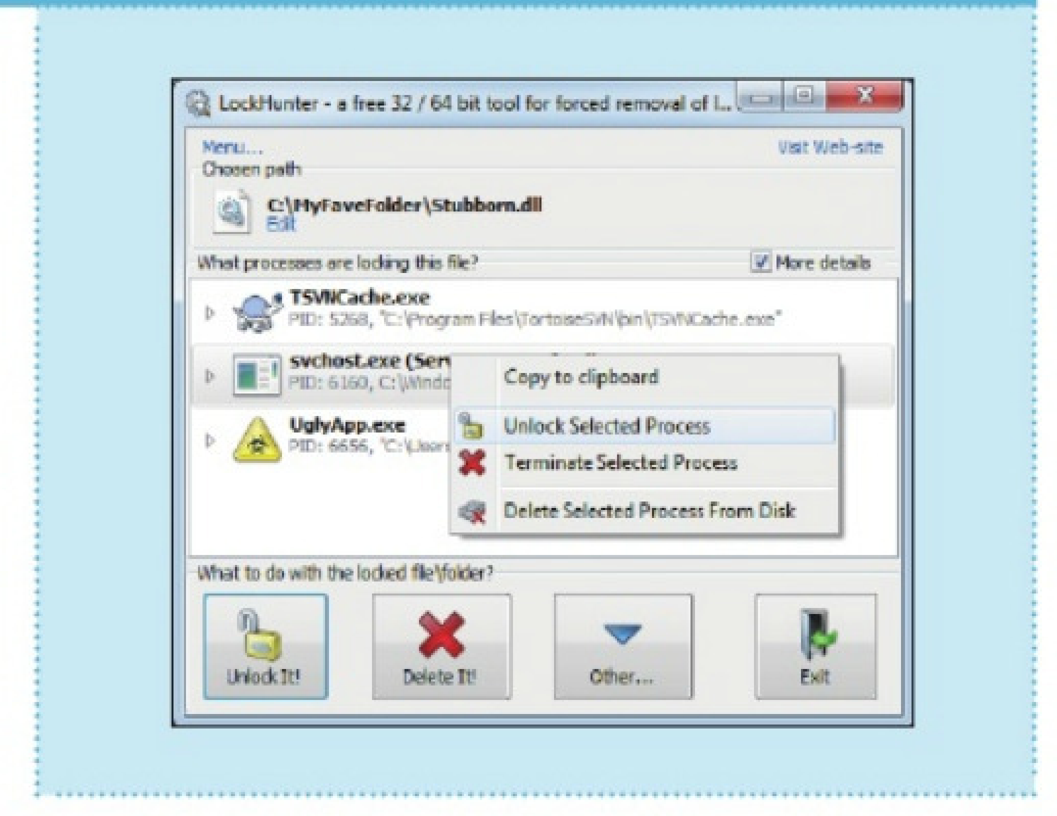
电脑运行时通常会有多个程序在工作，有时不知道哪个程序会突然发出一段声音，让人烦恼，这时SoundVolumeView就起作用了。你可以使用它看到每一个发声程序的详细信息，包括音量、音量百分比、最小音量、音量步长、Channels数量/百分比等。对于一般用户，只要注意其中的静音与音量百分比就好了。利用快捷键还可以快速对某一个程序进行静音（F7为静音，F8为恢复）。该软件支持Windows Vista/7/8系统，在WinXP下无法使用。

定位与删除被系统锁定的文件——Lockhunter

□**大小：** 2.9MB □**授权：** 免费 □**语言：** 英文

□**下载：** http://lockhunter.com/

删除文件时往往会碰到被系统锁定无法删除的情况，经验比较少的用户往往就不知道该怎么办了，重启电脑也许可以解决，但也不是万能的，如果有了“Lockhunter”这些问题就会迎刃而解。使用时对被锁定的文件右键，选择“What is locking this file”，之后就能直接定位到正在使用这个文件的程序，点击“Unlock It!”立即就能解锁。完成后就可以进行剪切、重命名等操作，直接点击“Delter It!”可以删除文件，方便快捷。



头牌新闻

开启游戏新纪元，AMD发布R9 290X显卡

■本刊记者 魔之左手

10月24日AMD北京召开了“开启游戏新纪元AMD Radeon R9 290X全球发布暨R系列全新显卡发布会”，正式发布了全新一代Radeon R9 290X单核心卡皇。AMD高层以及众多合作伙伴，蓝宝石、迪兰、华硕、镭风、HIS、铭瑄、祺祥、昂达、XFX、盈通，威健、京东高层悉数到场。

AMD全球副总裁，AMD大中华区董事总经理潘晓明先生说：“基于次世代图形GCN架构的AMD R9 290X登上了全球单芯卡皇的顶峰。凭借AMD在PC平台的耕耘和技术创新，AMD目前联合整个产业链，统一从游戏主机到PC的游戏平台。次世代GCN架构使AMD统一游戏主机平台和PC平台，最新的苹果Mac Pro平台也基于次世代GCN架构。Mantle技术给游戏开发商提供了非常简单易用的API接口，开发商通过API接口能够直接访问到GPU硬件底层,把GPU运算能力发挥出来。”


AMD全球副总裁兼大中华区董事总经理潘晓明致词

除了顶级产品290X之外，R9系列还包括AMD Radeon R9 270X和AMD Radeon R9 280X等，均支持4K超清技术和AMD Eyefinity宽域技术。270X的目标是应对最高设置的1080p游戏，280X则可在2560×1440的超高分辨率下流畅运行游戏。AMD Radeon R7系列GPU包括240、250、260X等型号，全部采用次世代图形（GCN）架构，可为用户提供优越的产品性能和品质。

硬件店

骑行天下，华硕发布R9、R7系列游戏显卡

11月5日华硕电脑“骑行天下·视不可挡——华硕AMD R9和R7系列显卡新品发布会”在北京举行。华硕游戏显卡正式对旗下的产品系列进行更名，“骑士军团”正式登场。华硕骑士系列显卡包括至尊战器龙骑士、性能之王圣骑士、冰冷至酷的冰骑士以及全能产品战骑士。“骑士军团”显卡产品将覆盖市售中高端显示核心，为游戏玩家打造“至强游戏装备”。



华硕电脑全球多媒体事业处总经理简孝坚和AMD大中华区渠道销售副总裁郭恒为发布会致辞，并共同揭幕了采用AMD Radeon R9 290和280X显示核心的顶级游戏显卡新品——华硕R9290-4GD5和华硕圣骑士R9280X-DC2T-3GD5。

无线分享，无限快乐，明基推出W1500投影机

10月28日，明基BenQ于北京超音波影音体验馆盛大举办“无线分享，无限快乐”明基W1500无线家用投影机新品见面会。该新产品不但集全高清、全3D与短焦特色于一身，还装备大变焦镜头，其内置无线投影功能适合居家使用。

明基W1500是首款支持5GHz无线应用的全高清全3D家用投影机，能够以更快的传输速率无线连接蓝光、DVD播放器以及机顶盒、游戏机等多种智能影音设备，实现HDMI高清讯号的无线传输。它采用1.6倍大变焦短焦镜头，可根据距离远近、墙面或幕布属性，将画面尺寸快速调整到理想状态，还解决了安装布线方面的所有烦恼。

蓝宝石推出超频版R9 270X、R7 260X

近日蓝宝石推出两款针对主流显卡市场的超频版显卡新品R9 270X Vapor-X和R7 260X 2GB GDDR5 OC。蓝宝石R9 270X Vapor-X的默认核心/显存频率为1050MHz/5800MHz，还可以通过Boost技术将核心频率提升到1100MHz。它采用高品质全固态电容、配备双BIOS功能，可实现快速开关机。其Vapor-X散热器底部使用真空腔均热板与核心接触，可更快速传导热量，同时顾及了显存、供电控制芯片和MOS管的散热，让显卡有最佳的工作环境。





R7 260X 2GB GDDR5 OC为非公版设计，默认核心/显存频率达到1150MHz/6600MHz。它使用蓝宝石加强型供电设计，配合强大的PowerTune技术，可有效提高电源使用效率，降低显卡功耗。这款显卡采用多鳞片散热器与双纯铜热管的组合，配合大直径静音滚珠风扇，能够快速将显卡核心散发的热量带走，提供稳定而安静的使用环境。

头牌新闻

视觉革命，戴尔推出多款特色显示器

■本刊记者 魔之左手

10月29日戴尔发布全新一代显示器，包括戴尔首款4K显示器UP3214Q、超窄边框的U2414H以及多款触控显示器。拥有4K（3840×2160）分辨率的UP3214Q是UltraSharp系列的最新旗舰产品，主要面向色彩关键型、高清晰度成像行业以及游戏、软件开发人员。它采用32英寸IGZO超高清面板，像素密度是普通高清显示器的4倍，可通过戴尔Easy Arrange软件开启多个自定义窗口显示。UP3214Q拥有14位硬件LUT并支持戴尔Premier Color技术，能够显示10.7亿色，具有精准的色彩还原度，覆盖99%的AdobeRGB和100%的sRGB色域，色差值Delta小于2，拥有卓越的色彩表现。它还拥有176°的超广视角设计，较大的屏幕角度调节能力，支持HDMI、Mini DisplayPort，DisplayPort视频接口和4个USB 3.0接口。



戴尔U2414H采用无边框外观设计，边框宽度仅为6.05毫米，屏幕可旋转90°，不但可让用户在观赏图像时不受边框和方向限制，也非常适合多个屏幕拼接显示。它拥有丰富的接口选项，尤其是支持MHL接口，用户无需通过PC中转，即可将智能手机、平板电脑内容呈现于大屏幕上。此次戴尔还推出了全新27英寸P2714T、23英寸P2314T和20英寸E2014T触控显示器，均支持10点触控，其底座能够根据需求调整显示器角度方向。P

科技敬老，Intel触控电脑潮惠及老年用户

10月，在我国崇尚敬老爱老的传统佳节重阳节来临之际，英特尔携手戴尔、联想、华硕、宏碁、海尔、神舟等产业合作伙伴，举办了一场触控电脑体验分享活动。现场通过新颖的音乐剧表演描绘了老年人使用触控电脑的应用场景，包括家庭成员间的沟通，数字娱乐和信息共享等。由英特尔公司引领的一波电脑“触控”潮，降低了老年人使用电脑的门槛，改变老年人使用电脑的习惯，把老年人带入了和年轻人一样的时尚网络社交生活。

触控这种自然的操作为老人带来了与电脑交互的新选择。英特尔希望不仅在硬件上提供强大的支持，同时也能够和众多软件产业合作伙伴携手为老年人群体提供丰富、易用的触控应用。

兼顾性能与功耗，SP广颖电通推出低电压内存



近日SP广颖电通积极响应节能举措，推出了省电节能的同时，同样拥有着超强的性能和稳定性的低电压内存，“JEDEC DDR3L（Low Voltage）”规范将DDR3内存的运行电压从标准的1.5V降低到了1.35V，在同等性能和负载下相比标准版DDR3内存功耗可降低15%以上，而SP广颖电通低电压内存更将功耗降低了20%。

SP广颖电通针对台式机和笔记本电脑提供了不同规格的低电压内存产品DDR3L 1333MHz、DDR3L 1600MHz，精选顶级原厂颗粒，并在出厂前进行100%的产品质量测试，另外无铅化IC颗粒、PCB及焊接材料也造就了高品质绿色环保产品。

软件圈

Windows 7版本IE11正式发布

近日，微软正式向Windows 7用户发布Internet Explorer 11浏览器。在Windows 7上运行的IE11性能全面提升，具有更快的页面加载速度、互动速度、硬件加速3D网络图形和JavaScript性能等，同时在移动PC上降低了CPU消耗从而延长了电池续航时间。

有道词典推出考研专版

随着2014年考研临近，有道词典近日推出了考研专版，引入了丰富的和考研英语复习相关的云图书。云图书中还引入了人机智能交互功能，帮助考生们更高效的复习英语。考研词汇、阅读真题、报刊阅读、必考词组等内容均有涵盖。

卡巴斯基移动安全解决方案登陆安卓和苹果App



卡巴斯基实验室发布针对安卓和iOS平台的全新安全解决方案。新版应用能有效保护和管理企业移动设备，保护和管理企业中的智能手机和平板电脑等设备。它能将员工个人设备快速安全地整合入企业网络，可靠保护其中的机密信息，即使设备丢失或被盗，也可以远程锁定设备，并清除其中的敏感数据。P

晶合快评

那些回忆

■晶合实验室 魔之左手

2013年的最后一期《家用电脑与游戏》，你买到了吗？如果还没有，不妨去找一找，留一本作为收藏吧。《家用电脑与游戏》，曾用名《家用电脑与游戏机》，是与大软近在咫尺的兄弟刊物，从杂志社出发，向东走过的第二个十字路口旁，就是小编们最爱的两家饭店，辣婆婆和大鸭梨烤鸭店，它们身后的小区中，《家用电脑与游戏》的同仁们同样为电脑用户与玩家奉献着一期又一期的精彩内容。2013年的最后时刻，我们又失去了这样一个兄弟。

其实从定位和内容上说，《家用电脑与游戏》在去掉了“机”之后，与大软的竞争关系愈发明确，毫不讳言的说，我们的选题会上，常常很认真的讨论过几百米外的这家刊物会对近期热点进行怎样的报道，会不会和我们的文章有所冲突，我们又怎样才能体现自己的特色，或者“压他们一头”。不过在私下里，其实我们的关系还是很不错的，同处一地和类似的兴趣，让我们在很多活动中自觉不自觉的成为一派，小编我就和“家游”的记者一起逃离过完全不感兴趣的商务产品活动，或者在游戏产品发布会上探讨它对玩家的意义，甚至因为相同的道路而相约一起出发。据说——仅仅是据说，我们也有一些编辑的交换（也就是相互跳槽啦）。

很乖又很愤，很懒又很勤，最喜欢樱桃的魔之左手

虽然已经忘记当时一路行来的“家游”同仁是哪一位，但身为吃货的小编对两人的一段谈话还记忆犹新。

“辣婆婆和大鸭梨真好吃啊，就在你们旁边，好幸福。”

“你们楼下的老家肉饼也很好吃啊。”

“什么？我都快吃吐了，哪儿好吃啊？”

“那你知道我对辣婆婆、大鸭梨的感觉了吧”

“呃……”

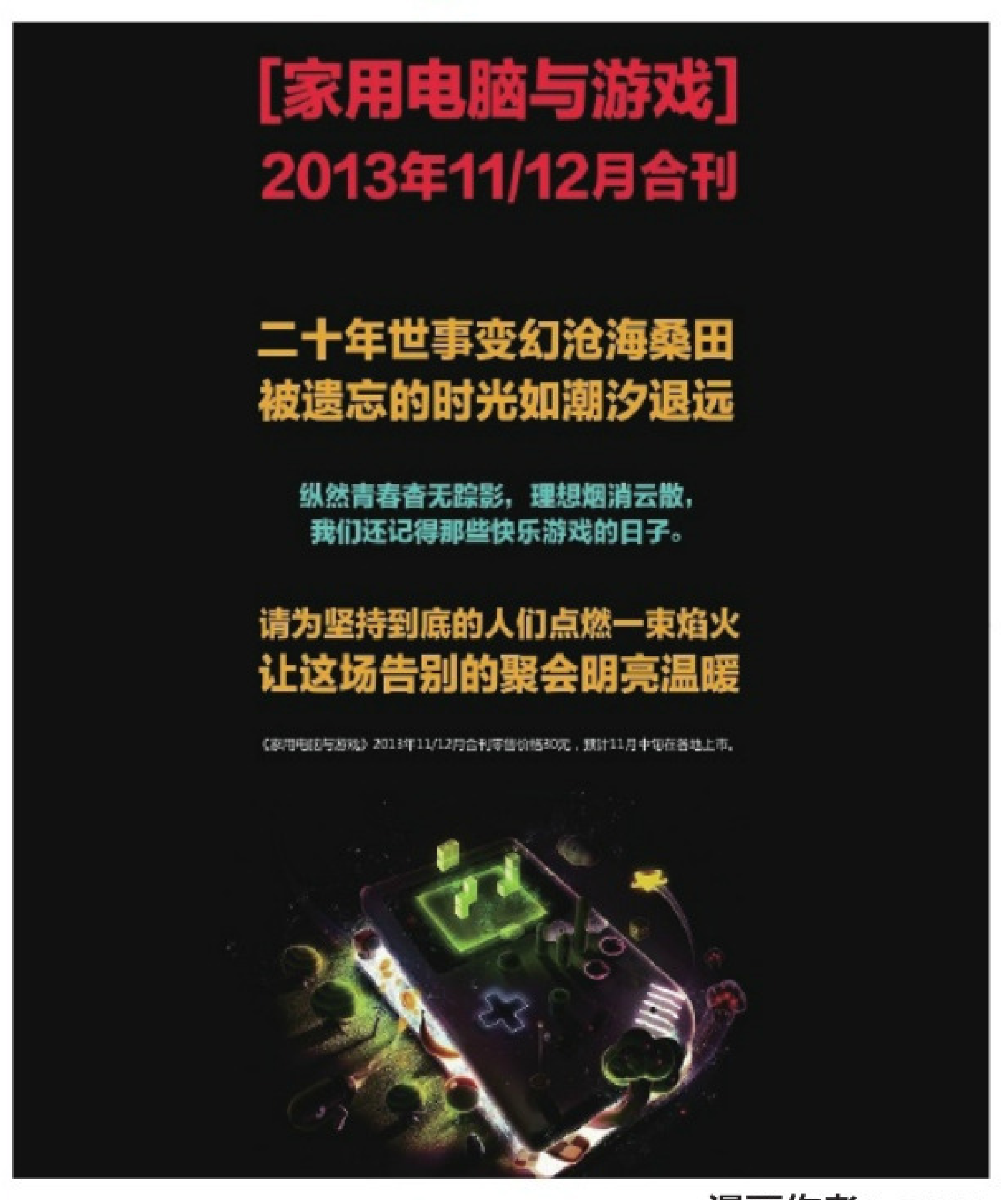
好吧，其实我们可能、大概、也许、八成、按理说也深入探讨了当时的电脑硬件和游戏，不过小编真的完全不记得了，大概提到辣婆婆和大鸭梨的时候，忙着脑补毛血旺和烤鸭而影响了记忆力吧。

好吧，让小编擦干净口水，继续这段回忆吧，其实在“家游”之前，我们已经看到了《软件与光盘》《游戏基地》《电子游戏软件》等很多游戏杂志的离开，送走它们的人中，也有一些我们曾相当熟悉的名字。每当听到这样的消息，小编总是有一种怪怪的感觉，是庆幸？我们仍然在这里；还是悲伤？又失去了一个曾经的兄弟；抑或是无奈？很难说清楚。

记得某位前辈说过这样一句话“大家不用担心，虽然各种新型的信息传播方式层出不穷，但至今为止并没有一种媒体真正消失。”可是，请问电影院里的新闻简报到哪里去了？邮电局里的电报单又到哪里去了？我们已有多少年没听到街上大喊“号外”的声音了？

其实万物有生就有死，一本杂志也是如此，对于曾经的读者来说，只要觉着它们曾带给我们快乐，教授我们知识，丰富我们的生活，留给我们美好的回忆，这就够了，小编相信曾为这些杂志贡献青春的同仁们，也会感到欣慰的。

当然作为顽强的大软人，我们还在，也许前路更加坎坷难行，但希望我们能继续走下去，为读者朋友们带来更多的快乐和知识。也许有一天，我们也会离开大家，那时希望大家能由衷的说一句“我喜欢大软，我很怀念它”，小编就很满足了。



漫画作者：suns

盛大游戏

战争世界
绝对国战网游

盛大游戏中青宝发布《战争世界》 姚贝娜献唱战歌

2013年11月6日下午，盛大游戏与中青宝在上海华尔道夫酒店举行“上海自贸区合资公司拟成立暨《战争世界》游戏发布会”，正式向外界发布2013年度新游《战争世界》。政府领导、盛大游戏与中青宝公司高层等，参与了现场活动，中国好声音当红选手姚贝娜现场倾情献唱同名战歌《战争世界》。



一首战歌催生的国战游戏

绝对国战网游《战争世界》由中青宝与盛大游戏联手打造。在发布会现场，《战争世界》歌曲作者唐湘智与网游《战争世界》执行制作人吴时千向公众介绍了这款产品的产生经过。一首战歌催生了一款游戏，这在网游界也是首次。同时，这款游戏还凝聚着二人的友谊，让游戏诞生的故事变得更有人情味。



姚贝娜倾情献唱《战争世界》

本届中国好声音当红歌手姚贝娜凭借天籁之音赢得了众多评委和观众的喜爱，在现场，她倾情献唱《战争世界》，反响如雷。作为国内首个公开自身乳癌经历的艺人，姚贝娜曾全裸宣传“乳腺癌防治运动”。此次演唱《战争世界》主题曲，有别于其一贯婉转悠扬的演唱风格，更凭添了一份沉厚坚毅。绝对国战网游《战争世界》主打国战内容，游戏背景宏大，场景炫丽，国战场面惊心动魄。姚贝娜是新时代年轻人正能量的代表，虽然外表清新柔弱，却具有强大的内心和积极的生活态度，与《战争世界》传达的主题气质一脉相承，是最合适的演唱人选。



以最新高端3D引擎技术、2.5D固定视角打造的绝对国战网游《战争世界》，向玩家展示了一个气势磅礴的战争世界。华丽变形的装备系统、多维度大范围的PVP内容、自由无限的同城交友、独特的骑宠合体作战都将为玩家带来前所未有的畅爽游戏体验。随着新技术的使用，万人同服、千人同屏的壮观景象在战争世界中将是寻常可见，配合全新开发的游戏架构以及性能领先的刀片服务器，游戏官方郑重承诺，万人国战绝对不卡屏，。

此外，《战争世界》也作出了绿色网游的郑重承诺。3秒微端下载与简洁的系统，让几乎所有的玩家都能在短短的一天时间里都能成为国战高手。而离线经验模式、透明化商城则保证了绝对国战的公平环境。

强强联合是游戏品质的保证，作为中青宝和盛大游戏联手打造的第一款游戏产品，《战争世界》将推动网游界掀起一波国战旋风。2013年度绝对国战网游《战争世界》即将正式与玩家见面，更多的玩家将有机会体验到这款备受期待的国战大作。



有国战，无国界！更多精彩，更多期待，尽在绝对国战网游《战争世界》！

《战争世界》官方网址：http://zz.sdo.com

《战争世界》官方新浪微博：http://weibo.com/zzsjonline

《战争世界》官方腾讯微博：http://t.qq.com/zzsjol

《战争世界》官方微信号：zzsjol

《战争世界》首测资格预订：http://wow.sdo.com

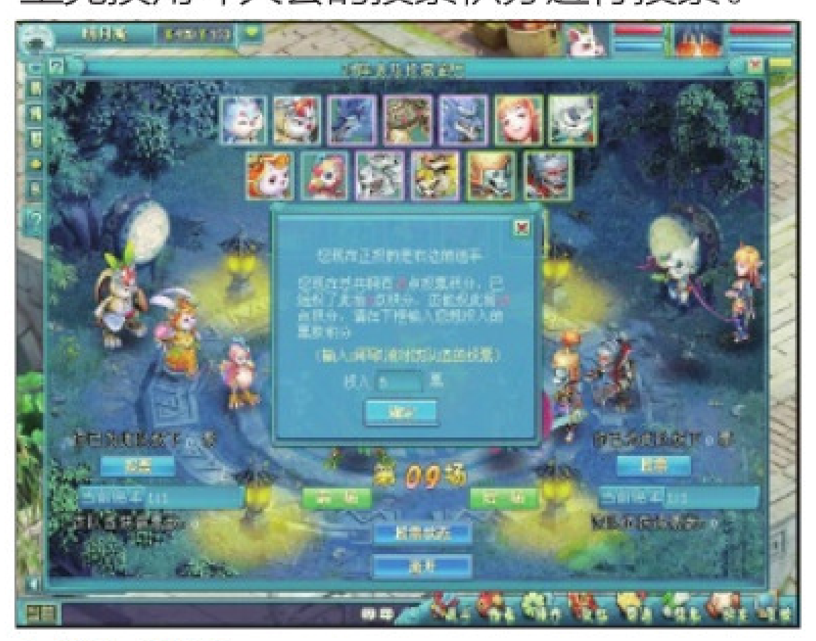
《战争世界》公会预订专用通道：http://wow.sdo.com/project/guildJoin/

多益网络 宠物大乱斗 激情洋溢精彩刺激
《梦想世界》角斗大会详解

梦想世界 在线 www.duoyi.com

梦想大陆生活着许多奇特的召唤兽，在它们当中，一部分成为了与主人形影不离的宠物，与主人并肩作战。而另有一些，天性喜欢战斗，接受专业的角斗训练之后，成为了角斗大会的参赛者——角斗士。在每周一次的角斗大会上，身怀特技的角斗士们为了证实自身的实力，定期地给大家奉献精彩的角斗比赛。

每周五晚上20：45前，只要我们等级达到12级，凭借角斗代金卷，即可在明月城（412,173）的宣传员“白逸”那里兑换角斗大会的投票积分进行投票。



■参与投票

角斗代金券是参加角斗大会比赛投票的许可证。它可以通过以下的几种途径获得：1）5天完美完成师门任务后将获得一张；

2）副本、帮派任务有概率获得；

3）可以从其他人手里收购。

比赛总共有18名角斗士，他们分别来自三个代表队，共有10场。每个人可以对所有10场比赛进行投票，选择甲队胜利或是乙队胜利。

下面一起来认识一下参加角斗大会的三支战队和主力队员。

狼族骄傲——咆哮狂狼

聚集了一群肉食性召唤兽的角斗士队伍，以狼族成员为首。每个队员都拥有锋利无比的身体武器，轻轻一碰便见红。物理攻击力是三队之中最强的。队员战斗经验丰富，但遇到强敌时稍有急躁。队中主力大红帽技能最多，战意最强，只是健康状况令人担忧。

兔族精英——愤怒脱兔

主要为兔族成员，计有兔天使，兔战士，兔祭司，小兔子等等，是职业最多样化，能力最平均的一个队伍。兔子蹦蹦是枪法的高手，一手花枪耍得行云流水，和队中的大嘴鸟飞翔之心被誉为



■异界强者VS狼族骄傲

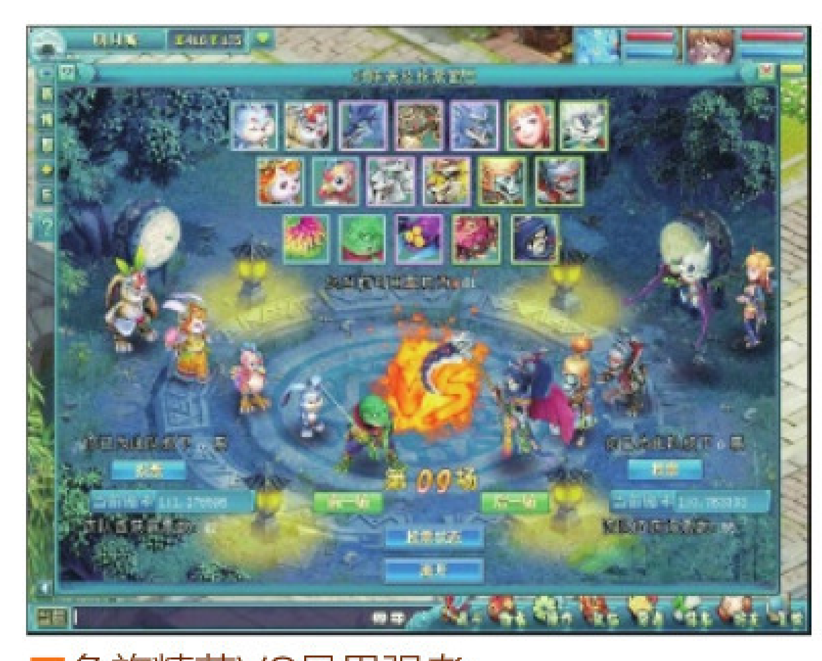
“角斗新星twins”。队中还有凭犀利刀法和俊朗外形而闻名的青蛙，外援宫本六藏。顺带一提，该队是目前最受年轻女性欢迎的战队。



■兔族外援，天袭

异界强者——优雅魔王

由妖魔鬼怪组成的角斗士队伍，隐藏着深不可测的力量，法术威力是三队之冠。队中的明星小魔女妖妖是名棘手的法师，外表漂亮且擅于使计。其他五位队员虽其貌不扬，却各负奇异技能，尤其是小魔头鬼鬼，其激昂的战意和凌厉的进攻让每一个对手感到头痛。



■兔族精英VS异界强者

角斗士除了拥有体质、力量、魔力、魅力、敏捷等5项基础属性和体力、法力、攻击、防御、速度等5项资质外。另外还拥有心情、健康、战意、运势等4项数值，除了本身的实力和技能以外，还得看角斗士们战前的心情和健康度，心情和健康问题将直接影响它们的临场发挥。我们可以参考角斗士的各项属性及数值，来分析它们的战斗能力。

投票截止时间20：45过后，我们可在白逸入场观看比赛。角斗大赛9点正式开始，双方开战，这时我们就可以为我们所投票的队伍加油打气啦！若比赛中，我们所投票的队伍胜出的话，便可以根据赔率获取一定的战斗抵用金。此外，我们还可以通过角斗大赛获得一些特殊的成就称谓奖励。



■分析所有场次投票

每一期比赛结束5分钟后，下一期比赛立即进入准备状态，我们又可以随时去“白逸”处查看所有角斗士的状态、赛事对阵表，以及进行所有场次的投票，分析并进行下一轮的投票。

《梦想世界》角斗大赛有如热门球赛。激情洋溢，精彩刺激。有时打到关键时刻，不仅让人热血沸腾。你也来感受一下吧！

《神武》PK特技点评
小特技四两拨千斤

多益网络



《神武》装备特技是装备制造过程中随机产生的，其在《神武》中属于一类特殊技能，在战斗中需要消耗一定的愤怒值（在被攻击、使用酒类烹饪等情况时会积累愤怒值）才能释放。在PK中一个特技的妙用也许就能够对战局起到四两拨千斤的效果，甚至逆转整个局势成就大翻盘也是并不少见，所以装备特技在《神武》中的确是人见人爱，车见车载的好东西！一身装备最多6个特技，玩家在选择特技的时候也许会有迷茫，而盲目地追求大特技，可实战意义确是不大。那么到底是大特技齐全重要，还是小特技搭配实用呢？下面小编就大、小特技的一些点评，为大家讲一下小编对特技选择的认识。

小特技VS大特技，你好我也好

《神武》在战斗结束后不会保留愤怒值，这一点就足以奠定小特技其天生的优势：释放难度低、适用范围广。像野兽之力、放下屠刀、绝幻魔音、笑里藏刀、光辉之甲等小特技就只要少量的愤怒值就可以释放出来，虽然作用不像四海升平、慈航普度、晶清诀那么明显，充其量算做一个属性的加成，但是往往加成后带来的效益是无穷的！比如说用一个被放下屠刀的大唐和加了野兽之力的大唐相比，一个是宠物都很难清动的伪输出，一个则是全场MVP，神一样的存在！



■大唐横扫千军

小特技有其天生的优势与好处，但是依然不能否定大特技的霸主地位。大特技在一支队伍里必不可少的，打多法系队伍一定要有1-2个罗汉金钟来保证生存。四海、慈航也基本上是必备的，往往关键时候一个慈航或者四海就能造就大翻盘！



■物理输出型特技“破血狂攻”

总而言之，大特技是重要的，小特技是实用的，平均一场PK下来，小特技的释放率还是最高的。所以在大家刷特技的时候，不要盲目追求大特技，其实小特技也是非常实用的！

特技的忽视效应，大特技释放条件苛刻

何谓特技的忽视效应？举个简单的例子足以说明：同样的愤怒值，如果是慢慢存上来的，几乎是一定可以释放的；如果是直接使用酒类烹饪提升上来的，那么释放出来的几率会大大降低。因为在战斗中“喝酒”给了对方一个信号——“注意了！我要放特技了啊！”，这里也是为什么物理系、法系容易放四海、晶清这些大特技的原因了。这样一来，对于一个不是对面重点攻击对象的辅助来说，放一个这样的大特技需要的前提条件也太多了，又得“喝酒”又得不被阻止的。

实用小特技点评，搭配使用效果更佳

那么，说了这么多，我们应该选择什么样的小特技呢？小编认为第一神技是水清诀，下面小编就说说水清决的几点作用：

1、超级灵心丸，解一切异常状态！被各种封印蛋疼吗？被上了绝幻郁闷吗？被地府黑暗光环嘲讽了纠结吗？一个水清世界安宁！

2、战术必备，点杀必备！要知道点杀失败是很惨的，给对方加愤怒不说，还浪费了场上的火力输出。而特定环境下需要保证点杀的顺利，比如说，对面大唐扫完之后虚弱，我方大唐可以扫回去，但是对面有盘丝御魂封或者地府嘲讽骚扰怎么办？一个预判水清轻松解决。



■水清诀后，无压力释放慈航普度

3、强力搭配！水清搭配各种强力技能，如水清诀后地府嘲讽下的鹰击，盘丝毒亦或者是绝幻魔音下的慈航普度，被无敌神封大唐横扫千军等让水清诀的作用不像表面上解一个人的异常状态那么单薄。

同样化险为夷也是一个实用小特技，没有了时间限制，相当于一个加强版的修罗隐身。化险为夷只要少量的愤怒值却可以对己方的物理输出进行保护，配合医生的回复加血，扳回劣势局面，非常好用！

玩《神武》有很多玩家一直在刷神装、刷特技，结果从头到尾还是不尽如人意，他们就会觉得玩《神武》这个游戏太艰难了。其实小编有一句话“没有最强的特技，只有最强的玩家”，很可能别人都去刷慈航、晶清、罗汉、四海的时候，但是你却是用水清、化险这些小特技走到了一线行列！所以小编想告诫大家不必刻意追求大特技，小特技一样很强悍！只要能够和朋友配合好一样能够发挥出最强战斗力，这也是《神武》的魅力所在，玩得开心就好！



人物专访：做好游戏，坚持再坚持！——狼旗网络CEO 黄铧

黄铧，广州狼旗网络科技有限公司（以下简称“广州狼旗”）CEO，原EA市场总监、制作人，《大话西游2》主策划、市场总监，业内称其为“西游系列之父”。2010年创建广州狼旗网络，亲自操刀首款大型客户端游戏，荣获“中国民族网络游戏”，百度夺得其独家代理权。

广州狼旗短短几年已成长为业界黑马。其发展前景受业内外人士肯定，获上市公司欧比特千万投资。近期，广州狼旗与盛大签署的新网游“双核运营”协议，也在业内引发广泛关注。据了解，该款耗资千万精心打造的最新神魔玄幻类回合制网游即将在近期盛装登场。

人物访谈
与盛大游戏双核运营神秘网游

记者： *最近，广州狼旗与盛大游戏签订的运营协议在业界引起不小轰动，您自己是如何看待这件事情的？*

黄铧： 双方既然选择‘双核运营’，其实就是选择了双赢。狼旗已经从研发型公司转变为“研运一体化”的公司，我们有自己的用户和平台资源；盛大游戏也有用户有平台，在“双核运营”这一块有过成功经验。此次合作，盛大游戏和我们投入了各自精英团队和优势资源。与游戏行业传统的独立运营和联运相比，双核运营聚集了双方核心竞争力，放大双方优势，双剑合璧，集结于服务产品本身，必然能将我们的最新网游打造成“最幸福的免费回合制游戏”，经受得住玩家们最苛刻的考验。

记者： *外界现在对这款网游都非常好奇，您能不能给介绍一下？*

黄铧： 关于这个游戏我就简单说一下吧。这是由狼旗自主开发的神魔玄幻类2.5D回合制网络游戏。采用了全新的2.5D景深技术，给玩家们营造出真实强烈的透视感，画面也很精致、唯美。游戏坐骑系统开启超炫玩法，婚姻系统高度还原盛唐大婚，值得玩家们期待。此外，游戏打破传统，拥有独特的装备成长系统，特色的PK战斗系统，公平的物品装备掉落。无论玩家是否消费，都有机会获得高级装备，而某些特殊材料，更是必须进入游戏副本，依靠团队战斗夺取。装备成长系统同样异于传统网游，坚持“一次投入，终生受益”的原则，无论玩家在任何阶段进行装备强化，强化属性不仅会在装备升级时得到保留，而且会随着武器等级提升而节节高升！

另外，我们的游戏还将打造最完美的游戏社区，不仅为玩家提供交流、吐槽平台，更会定期推出多重活动拉近玩家距离，真正实现游戏玩家线上线下的良性互动。欢迎玩家们来找我吐槽！

我希望员工都成为我的股东

记者： *听说您在微博上说要送股份给员工，这件事儿是真的吗？*

黄铧： 没错，是真的。我一直都在寻找这样的员工，我希望员工们都成为我的股东！我手上股份很多，真心希望分一些给这样的员工。如果你是，请联系我；如果你原来不是，但你从现在开


■《伏魔》角色_苍仙翁


■《伏魔》角色_莽英雄

始就努力变成这样的，也联系我，我会给你机会！

记者：呵呵，能让您把股份送出去的员工，要具备怎样的素质呢？

黄铧：首先我希望他是忠心的，在外界诱惑面前经得起考验，时刻维护公司的利益。单位可能开除有能力的员工，但一个对公司忠心耿耿的员工，没有领导会愿意让他走。其次我希望他要敬业有责任感，绝对没有借口，保证完成任务。勇于承担责任，对企业有着重要的意义，一个人工作能力可以比别人差，但是一定不能缺乏责任感，凡事推三阻四、找客观原因，而不反思自己，一定会失去上级的信任。另外，我希望他能自觉做事；结果导向，咬定功劳，不看苦劳；善于沟通，当面开口，当场解决；有团队合作精神；积极进取，跟上企业发展步伐别掉队；懂得感恩。如果有这样的员工那是我的荣幸，我愿意将股份送给他！

记者：能接受您股份必然得有些本事，那您怎么判断一位员工会成为精英还是庸才呢？能不能给大家说说！

黄铧：这个问题不少网友也问过我，其实精英还是庸才，是没有绝对可以判断的标准。但我个人的简单判断标准就是：专注加专心，兴趣加坚持。对于今天做这个，明天做那个，做什么无所谓给口饭吃或给个机会就接受而不判断自己是否有兴趣的人，一般而言庸才几率大。

“做好游戏，坚持再坚持！”

记者：经常看到您在微博上说要“坚持”，前面的访问您也很看重坚持，创建广州狼旗的这几年，您是否一直都在坚持？

黄铧：其实人生就是一场马拉松，一直要坚持！不是看谁先到终点，而是看谁能跑的更精彩一点！创业就是一场马拉松，也许我不是跑的最快的，也不是跑的最好的，但是我一定会坚持跑下去，跑到最后。

就像很多朋友是不明白我为什么创业的。我最初只是因为不服气，在创业的最初3年，这种心态严重的影响了我。看不得别人胜利或者对别人的成功不以为然，认为自己只是少了一点运气。现在经历了很多，想开了，创业是开创事业不是赌气，坚持把想做的事情做好，好运气自然会来。而真的成功不是靠运气，是靠实力！

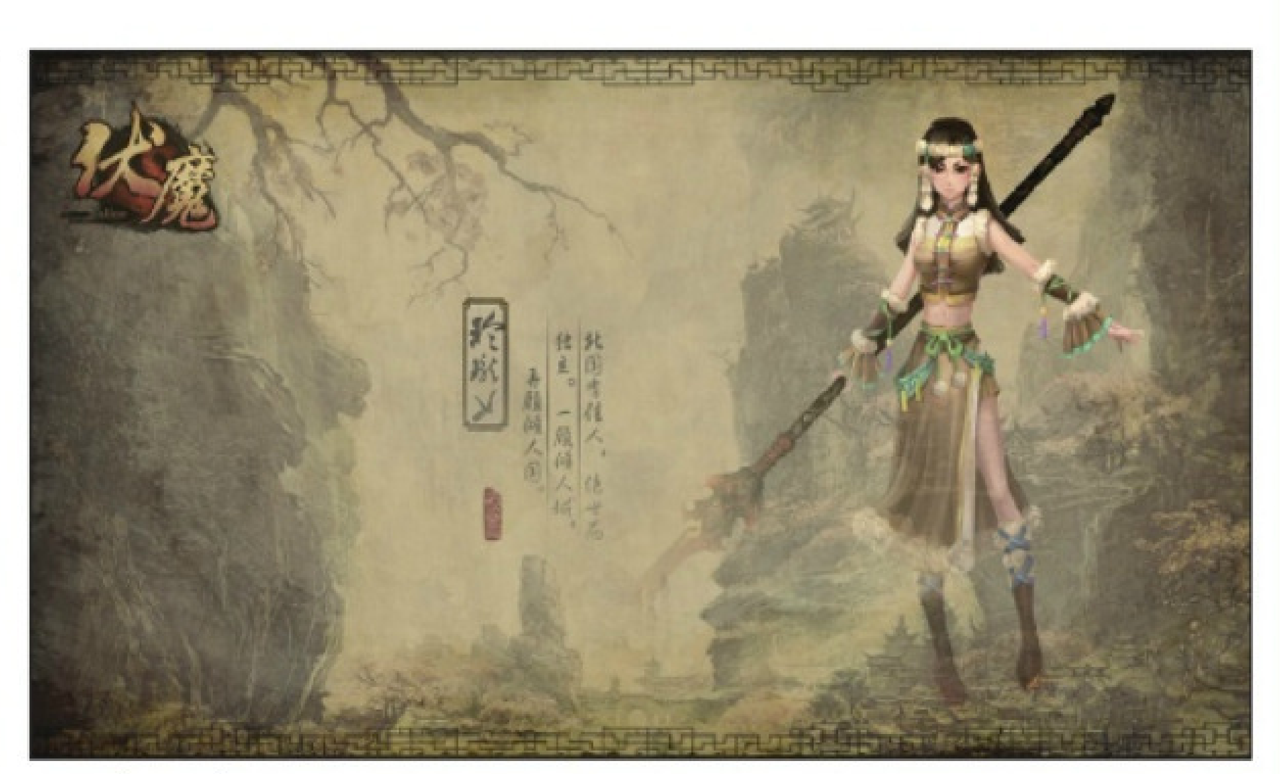
在游戏行业做精品也是，就是要坚持把游戏变得好玩，好玩不是结果是过程，这个过程是漫长的漆黑的，要有信仰的人才能等到光！你想飞多高？你只有努力的去飞了才知道，也许未必能飞到你想的高度，但是至少你飞起来了，又或者你飞的比你想象的要高，你才会知道自己原来如此擅长飞行。坚持梦想，创业者就要先飞起来！

记者：您作为过来人，对年轻人有没有什么要告诫的呢？

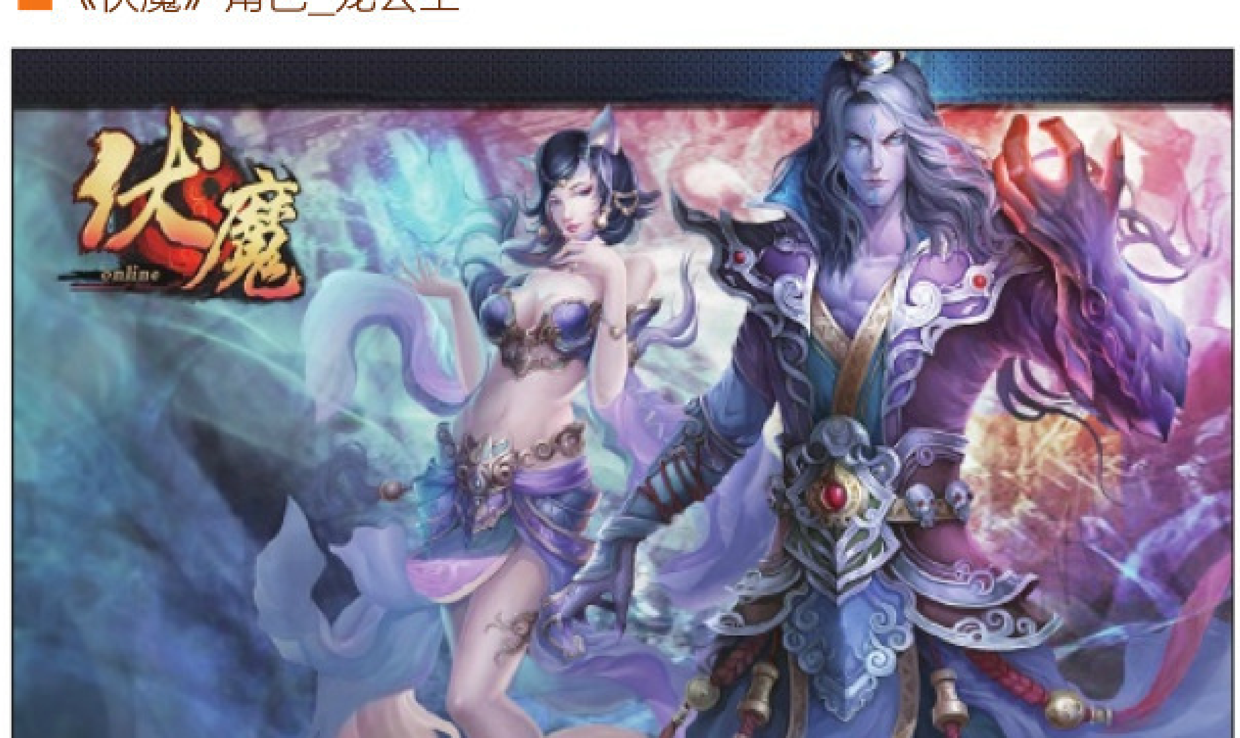
黄铧：是金子终究会发光的！不论有多少的泥土将金子埋藏，大浪终究会淘尽尘埃！你要做的就是坚持努力，自信等待！我10年前初到广州，当时不受公司重视，心灰意冷的想放弃，一个领导和我说了这句话，受益至今！希望年轻人要能熬得住！。



■《伏魔》角色_龙公主



■《伏魔》角色_玲珑女



■《伏魔》_阴煞魔和媚灵狐



■《伏魔》角色_阴煞魔

昆仑万维

一刀两断的砍杀快感 TERA国服核心挑战体验

TERA

TERA是一款由韩国Bluehole Studio开发，由昆仑万维在中国大陆地区独家发行和运营的MMORPG网游。该游戏首创无锁定战斗模式，兼容手柄操作，拥有7000万平方公里的无缝地图，包括副本、领地战、工会战决斗场在内的多种PvP、PvE以及EvE玩法模式。

10月31日下午，TERA国服媒体核心挑战会在昆仑万维北京总部举行，这是TERA国服首度对外展示，邀请了相对核心的媒体人士参与。现场测试内容为首测版本中的一小部分，包括一部分野外场景和一个副本，挑战内容为副本竞速——即比谁打得快。本刊记者与腾讯游戏、太平洋游戏的编辑一道，再加上两位昆仑的朋友，组成了一个配置合理的5人小队，并最终以16分钟的成绩夺得第一。本次挑战测试不仅服务器为专用，版本也是经过定制的简体中文最新版，可以代表相当一部分国服TERA的形态。

作为一个打架从不带盾的强者，本人自然不会选择枪骑士这种挺盾陷阵的T，而魔导士或元素使这种法系职业也非我所爱。我最终选择了手持巨剑的屠杀者，你可以将他理解为武器战，但因为TERA无锁定的游戏性，这个移动速度相对缓慢，攻击速度绝对缓慢的角色，实在能带给人极大的困扰或乐趣。

我们打的是20级副本秘密基地。由于是竞速，我们5只上紧马达的小伙伴从头到尾就没歇过一口气，捡过一件装备。由于队伍里有两个魔导师，他们AOE意识又极强，所以我的旋风斩经常落空。屠杀者这个职业的技能消耗类似怒气槽，堪称永动机，但因为是近身肉搏，而TERA里的怪往往不会老老实实站着你一下我一下，所以操作重心经常放在跑位和攻击节奏上（即使是鼠标左键普通攻击攻速也是缓慢的），这跟法系职业可能要关注控蓝不太一样。最终Boss堪称一只肉山“跳跳”，起初我怀疑自己的DPS贡献是否有法系同侪的一半，因为诸多大招落空——没错儿，你能闪躲Boss的大招，Boss自然也能跳走，留下你一个人高举长刀摆Pose。后来才知道法系职业同样面临瞄准的挑战，这款游戏里的Cast技能也是有的制导有的走直线的。

这款游戏的特色非常鲜明，以按键来看，除WSAD移动、空格键跳跃等标配外，还默认鼠标右键和空格键（出现QTE提示时）技能。以屠杀者为例，右键默认是躲闪（效果有些类似Quake和Unreal Tournament系列里的Dodge），空格键QTE。QTE的好处是显而易见的，以WoW为例，游戏玩到后来几排技能栏都不够按，游戏过程很多时候就是在按各种快捷键和组合按键，以至于我都在怀疑自己是在砍怪还是在玩《劲舞团》。

此次游戏在动作体验上我比较满意，尤其是在副本外打蜥蜴王时，形态上甚至有《怪物猎人》既视感，而手感上则颇为让人沉迷：一般来说，只要一个冲锋上去一个“重击”，再绕背砍两下，这时QTE就会提示技能“一刀两断”。按下空格发动（效果跟按“一刀两断”在技能栏里的快捷键相同），你的人物会花费漫长的时间将刀高举过顶，你可以给他鼓劲“砍下去啊！快砍下去啊！加油、加油你就是举重冠军”，但绝不能多按一下空格，因为多按一下空格他就会蹦起来，之前高举的刀就垂下来了。当然，如果你没有这样的失误，那么他就会有很大概率，在蜥蜴王转身给一巴掌之前，将那把刀重重地砸到它屁股上去，并爆出令人赏心悦目的数字。

所以我得出的结论是，我应该将鼠标右键躲闪和空格键QTE的默认设置互换——空格键躲闪，鼠标右键QTE。

MMORPG发展到今天，我已经对各种花花绿绿撑满大半个UI的“技能”们心存恐惧，尤其是号称强调动作体验的角色更是不能忍。从这一点来看，TERA的屠杀者我很喜欢，QTE的设计更是将我这种“暴力”青年从背诵快捷键的痛苦中解放了出来。在刚上手游戏时，我砍爱蹦爱闹的Boss是十刀九空，而半小时后我已经能做到10刀砍中5刀了。进步如此神速，我除了为自己的领悟力沾沾自得外，更因成就感驱动而在追求百发百中的不归路上越走越远。

我还有一位媒体朋友选的是剑斗士职业，介于我对盗贼类职业的惯常不屑，我真是忍不住黑他：看您上蹿下跳不亦乐乎，三刀才等于我一刀！

当然前提是我这一刀得砍扎实了。

由于这次昆仑提供的是高配置的机器，因此TERA呈现在我眼前的画面非常不错。在TERA国服上线前，我可能还是会继续玩我的《骑马与砍杀》，总之我是不能再忍受那些让战士们纯粹通过背“1234、F1F2、ZXGH”来砍怪的MMORPG了。P



■媒体现场分组PK



■无锁定战斗模式很有特色

头牌新闻

页游巨头聚首，第4届中国原创游戏峰会在琼举行

■本刊记者 monitor

2013年11月6日，第4届中国原创游戏峰会（2013WGO）颁奖盛典暨慈善晚宴在海南三亚亚龙湾喜来登酒店举办。本次峰会由360旗下2366游戏网、360游戏中心及上海游族共同主办。

在此次峰会上，主办方评选出本年度十大网页游戏风云人物、十大最具价值网页游戏、十大网页游戏运营平台3个年度奖项。颁奖典礼在晚宴期间举行。其中，陈勇、黄凯、郭海滨等荣获十大网页游戏风云人物称号；《街机三国》《烈焰》《凤凰令》等获得十大最具价值网页游戏称号；360游戏中心、37wan、YY游戏等取得十大网页游戏运营平台称号。

除以上各奖项外，360游戏中心总经理郭海滨还在现场开启了慈善募捐计划，鼓励业内人士积极参与慈善事业，用自己的切身行动来为社会的弱势群体做一些实事。

此外，由360游戏中心、上海37wan和多玩游戏网组成的页游独代联盟在会上举行了专门的成立仪式。会上还进行了网页游戏PK大赛，由运营商现场以拍卖的形式签约新产品，其中《街机三国》的开发商上海江游所展出的新产品《英雄神殿》被游族以1500万签下代理权，成为本届峰会现场签约最高的产品。



会上评选出十大网页游戏风云人物

晶合热点

2013金翎奖年度优秀游戏评选结果揭晓



2013年“金翎奖”年度优秀游戏评选大赛于11月7日中午正式落下帷幕。“金翎奖”自9月启动报名以来收到了来自各行业的响应。500款游戏和80余家媒体角逐包括网络游戏、网页游戏、手机游戏、游戏媒体在内的总共13个大奖类别。经过全国数百万游戏爱好者投票，各奖项评选结果得以揭晓，《英雄联盟》等作品获得了“玩家最喜爱的网络游戏”奖项。最后的颁奖典礼将于2014年1月9日上午在杭州白马湖建国饭店举行。

盛大与中青宝在上海自贸区成立首家网游公司

2013年11月，盛大游戏与中青宝在上海华尔道夫酒店举行上海自贸区合资公司拟成立暨《战争世界》游戏发布会，正式向外界发布2013年度新游《战争世界》。两家公司高层与自贸区相关领导出席发布会。“中国好声音”入围选手姚贝娜还在现场献唱游戏同名战歌《战争世界》。



暴雪嘉年华2013开幕

暴雪每年一度的盛会暴雪嘉年华2013于11月9日在美国加洲阿纳海姆会议中心举行。在本次展会上，暴雪公开了MOBA新游Hereos of the Storm（风暴英雄）并举行现场表演赛。会上还公布了《魔兽世界6.0》《暗黑破坏神3》资料片“死神之镰”、《星际争霸2》以及《炉石传说》等多款作品的新消息。其间还举行了“WCS2013年度总决赛”（暴雪“星际2”世锦赛总决赛），为电子竞技爱好者带来一场巅峰对决。
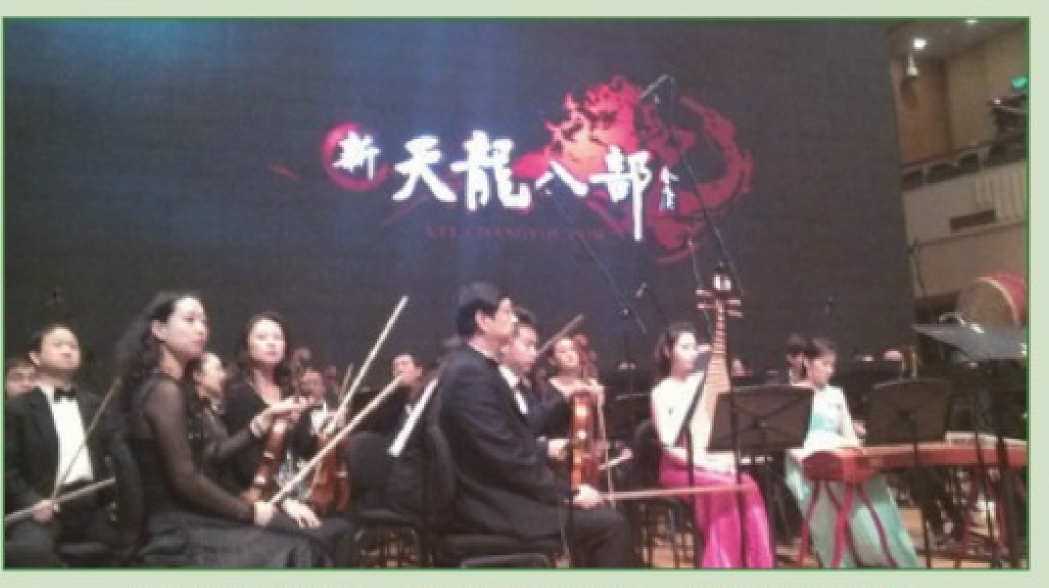


韩国要推《游戏中毒法》将游戏等同毒品

据韩国《中央日报》11月报道，韩国议会和政府欲推《游戏中毒法》以加强游戏管理。该项法案以今年4月韩国多位议员提起的“预防、控制及治疗中毒法案”为基础。法案将游戏与酒精、毒品、赌博同级规定为中毒物质加以管制。法案一经提出就遭到韩国国内游戏业界与网友的抗议。业界人士认为法案将游戏与毒品归为同级，实际上是“游戏产业扼杀法”，将会对韩国游戏产业造成“毁灭性”的打击。

头牌新闻

《新天龙八部》开测，钟汉良现身主题交响音乐会

■本刊记者 海参崴渔夫



《新天龙八部》音乐会中西合璧，现场效果震撼

10月22日，中国东方交响乐团在陈虹菁的指挥下，在北京音乐厅表演了一场以搜狐畅游出品的网游《新天龙八部》为主题的“永恒经典”交响音乐会。

这不仅是中国首场武侠交响音乐会，同时也是第一个国产网游交响音乐会。6年来，“天龙”系列一直以优质的游戏背景音乐和游戏主题曲受到玩家喜爱。《新天龙八部》坚持系列一直以来在音乐方面精益求精的传统，邀请台湾金马奖得主、“仙剑”音乐之父骆集益亲自操刀创作大量游戏BGM，其唯美缱绻又不失雍容大气的风格，与《新天龙八部》的“浪漫武侠”美学理念相得益彰。

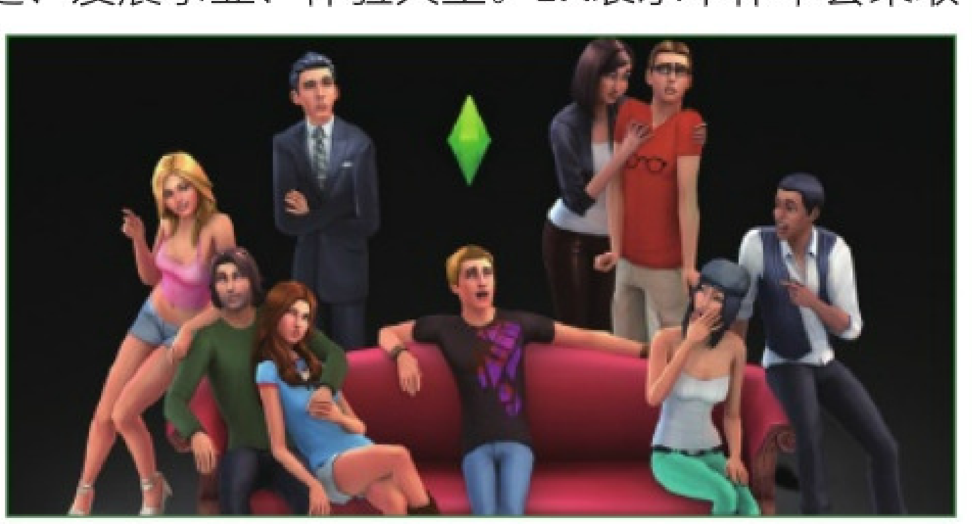
音乐会结束后，现场还播放了《新天龙八部》电影版预告片，其中“双面萧峰”的饰演者钟汉良来到现场，钟汉良谈及自己对“双面乔峰”的理解：“他身上有他不想背的责任，也有人的缺点，乔峰是他仁义的一面，而萧峰就是他把情感都释放出来的另一面。我没办法轻易作出结论说自己更喜欢哪一种，因为两种性格都是他本人。”在音乐会现场，他又向玩家粉丝分享了自己代言与拍摄过程中的诸多感受。

《新天龙八部》项目总监Ellie也在现场接受采访，向玩家介绍了唐门的新资料。此外她还解释了“股权红利”概念的内涵：“简单地说，就是我们会将大家在游戏中投入的时间精力核算成一定数额的股票，你持有这些股票，你就成了游戏的玩家股东，可以享受一些股东特权……随着在线人数、玩家总在线时长越来越多，大家手中的股票就会不断升值。”

晶合新作

《模拟人生4》PC独占，明年秋季上市

近年来PC独占游戏已经越来越少，不过EA宣布“模拟人生”系列最新作将是PC独占游戏。游戏原计划将于2014年3月推出，但游戏工作室副总裁Rachel Franklin表示为了保证质量，游戏需要延期到2014年秋季发售。本作游戏类型仍为生活模拟，玩家要创建和控制新角色的头脑和心灵，寻找爱情、组建家庭、发展事业、体验人生。EA表示本作不会采取《模拟城市5》的全程联网形式，是一款传统意义上的单机游戏。



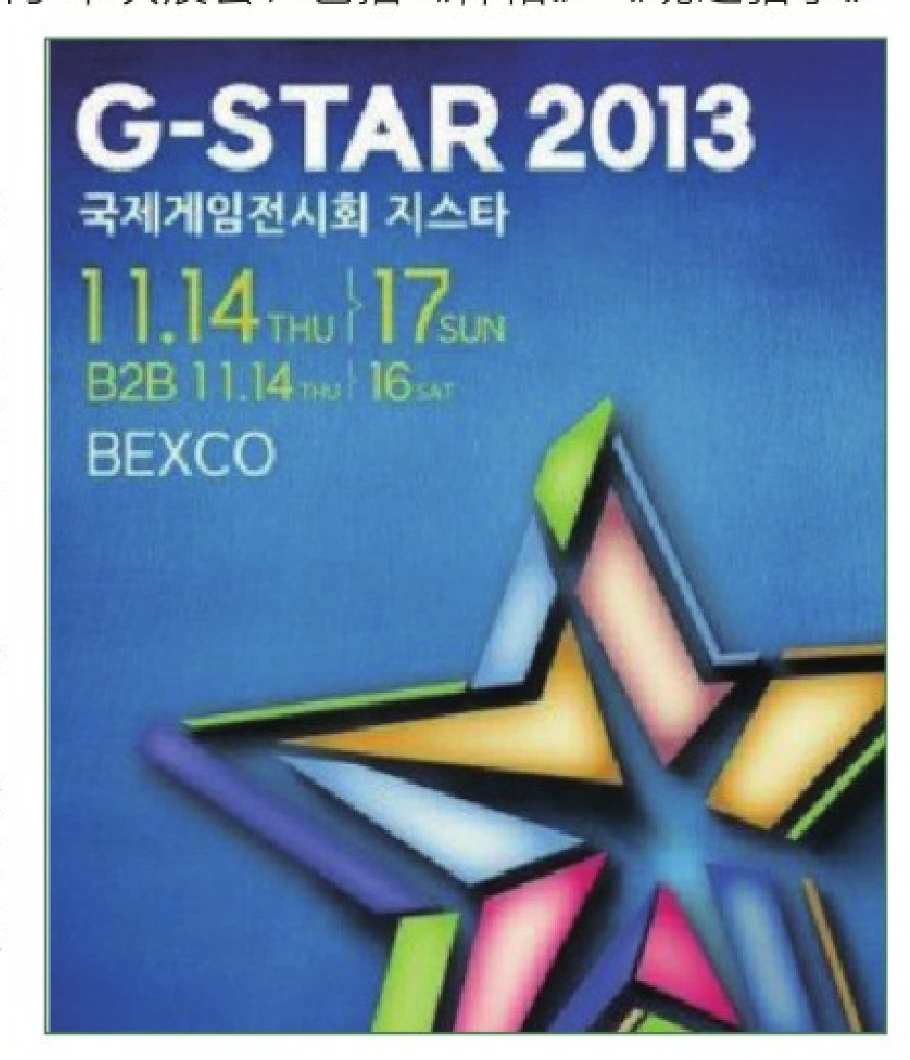
《蝙蝠侠——阿卡姆起源》正式发售夺销量榜首

“蝙蝠侠”系列游戏最新作“阿卡姆起源”于10月底上市。本作由华纳蒙特利尔工作室打造，使用优化版“虚幻”引擎。本作是一部前传性质的作品，讲述蝙蝠侠年轻时首次遭遇众多超级反派的故事。除延续单机游戏模式之外，本作首次加入多人网战游戏模式，玩家可以选择扮演小丑（Joker）或贝恩（Bane）两个团伙的邪恶角色，以干掉蝙蝠侠与罗宾为胜利目标。游戏首周销量虽不及前作，但依然位居英国电脑游戏销量榜首。



网易参展GStar与韩国新网游争高下

由韩国游戏产业协会主办的韩国最大游戏展GStar2013（G★2013）于11月14日在釜山会展中心举行。多家国际知名游戏厂商参加了本次展会，包括《神佑》《魂之猎手》《Project NT》《黑色沙漠》《狼骑士》等在内的多款新作亮相。值得一提的是网易本次携《龙剑》等国产原创作品参展，与日韩网络游戏新作一争高下，展示出国产网络游戏厂商的原创实力正在不断提高。



晶合快评



梦

■晶合实验室 生铁

人们通常认为，梦是为了梳理和调整人在日常生活中的一些思考，是对压力的释放。当然，我这只是笼统一说。不少人也会推测，梦只是一种无规律的大脑皮层活动，无规律也是一种目的。总之，研究者认为，梦最大可能还是为现实生活服务的。

但有时人的情况总是有些特殊。我总是在每个晚上都梦见上班的情形。白天上白班，夜里上夜班。我在梦里处理文件和稿子，和同事交流工作、我们随意地在办公室的空地上聊天。我的意思是说，我不知道我的梦除了为现实生活服务外，它是不是自己已经要独立出来了。

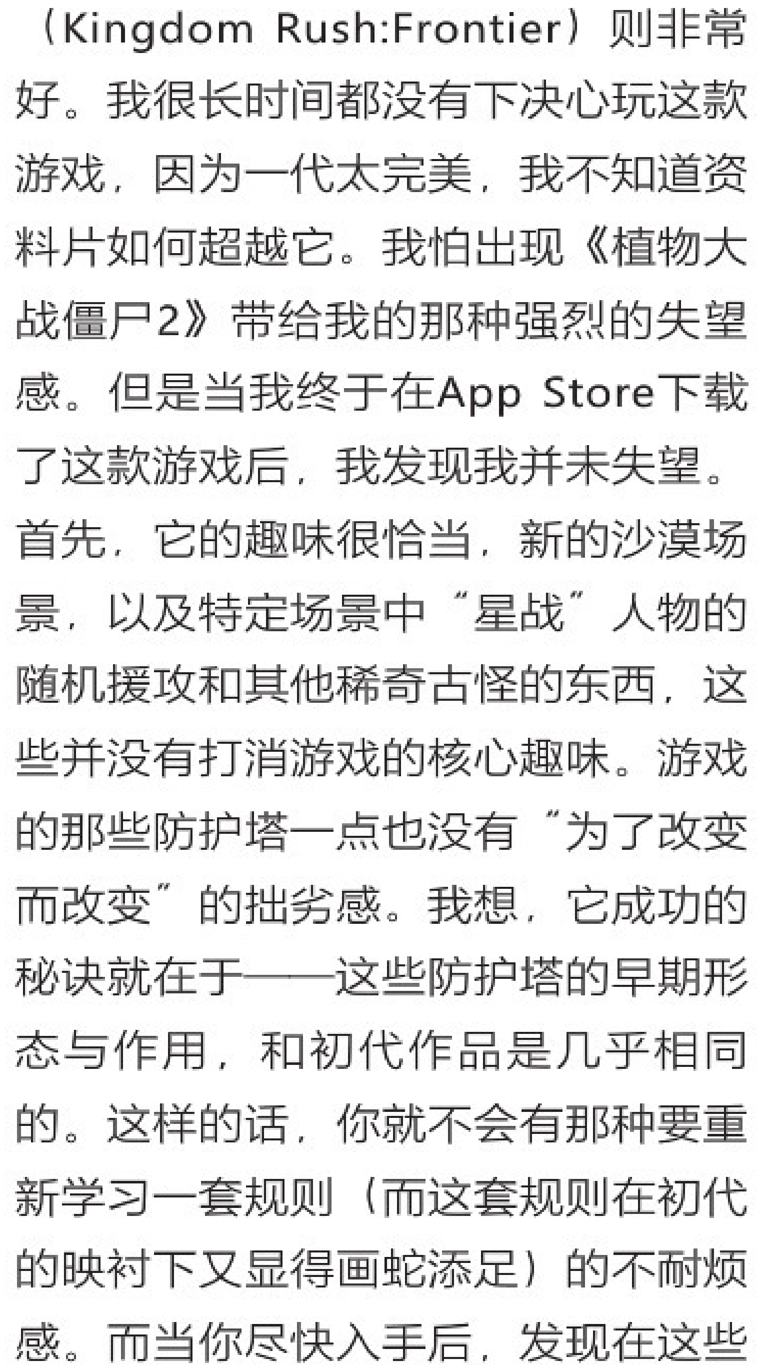
玩游戏也是一样，游戏最初的目的不就是给儿童模拟现实生活的各种能力，包括动手和社交能力的吗？但我把电子游戏一玩就是20年，游戏成为了本体，它根本就不附庸在现实生活之上了。在进行游戏的时候，我最近也常常跳脱到游戏之外思考。像《辐射》和《生化震撼》这样的游戏，它做出那么深刻的内涵，最后的目的其实不过是吸引别人来玩，对不对？隐藏在你身份扮演满足感和投入感背后的，还是有一套升级的系统，这才是最后的目的。像GTA5，它把世界做得那么庞大、逼真，无与伦比，游戏设计师和剧本编写者在其中掺杂进无数的人生经验，但最后游戏希望你做的，就是撞车、开枪以及诸如此类的满足感。《战地4》那么深刻的命题，最后也不过就是让你去射击、射击、射击、射击……



沉默的搜寻者生铁

这在今天当然很正常，电影业不也是一样吗？但我只是想说……总觉得这有点怪。就是说，游戏的剧情太神圣、太深刻、太庞大了，这使我最后发现自己的兴奋点不过是在猥琐地射杀敌人、杀人如麻，我就觉得有点奇怪。这感觉有点像我一边玩《将军》一边在读《战争与和平》。

我最近在iPad上玩《不义联盟——人间之神》（Injustice：God Among Us），玩了有几个月了。这个游戏的iOS版本和其他的版本有不少区别，尤其是鉴于iOS软件更新便利的优势，它每隔一段时间就通过新任务来获得新人物新角色，这一点在最初的时候是很抓人的——似乎它的乐趣可以无穷无尽下去。但是，断断续续玩了几个月后，新的人物对我的吸引力慢慢下降了，有一些角色我也并不是很熟悉。但更致命的是，新的挑战任务——为了照顾刚入手游戏的玩家——在难度上并没有加强。也就是说，每个新任务的难度都是一样的。但是你的角色在完成任务的过程中，却变得越来越强。这时，当有新的任务出现时，你已经练到顶级的角色，就只能机械地重复完成任务——缺少挑战，你玩下去的动力就少了。



《皇家守卫军》的资料片《皇家守卫军——前线》（Kingdom Rush:Frontier）则非常好。我很长时间都没有下决心玩这款游戏，因为一代太完美，我不知道资料片如何超越它。我怕出现《植物大战僵尸2》带给我的那种强烈的失望感。但是当我终于在App Store下载了这款游戏后，我发现我并未失望。首先，它的趣味很恰当，新的沙漠场景，以及特定场景中“星战”人物的随机援攻和其他稀奇古怪的东西，这些并没有打消游戏的核心趣味。游戏的那些防护塔一点也没有“为了改变而改变”的拙劣感。我想，它成功的秘诀就在于——这些防护塔的早期形态与作用，和初代作品是几乎相同的。这样的话，你就不会有那种要重新学习一套规则（而这套规则在初代的映衬下又显得画蛇添足）的不耐烦感。而当你尽快入手后，发现在这些防护塔升级后，与初代完全不同。这时，你已经被这款游戏所吸引，你很乐意尝试新的变化。

至于新的PC游戏，我也没有玩过太新的游戏，我只玩了《幽浮——未知敌人》（XCOM：Enemy Uknown）。和20年前的那个XCOM系列相比——或者哪怕和《铁血联盟》相比，它都简化得多了。没有弹药概念、没有分基地、没有太多的科技树……但是，这样的简化却没有让它更易玩，或者让老玩家觉得太低幼。它符合这个时代的节奏，而且代入感也很强。这不禁又让我想起了《三国志12》和《铁血联盟2——卷土重来》所做的并不能算成功的尝试。

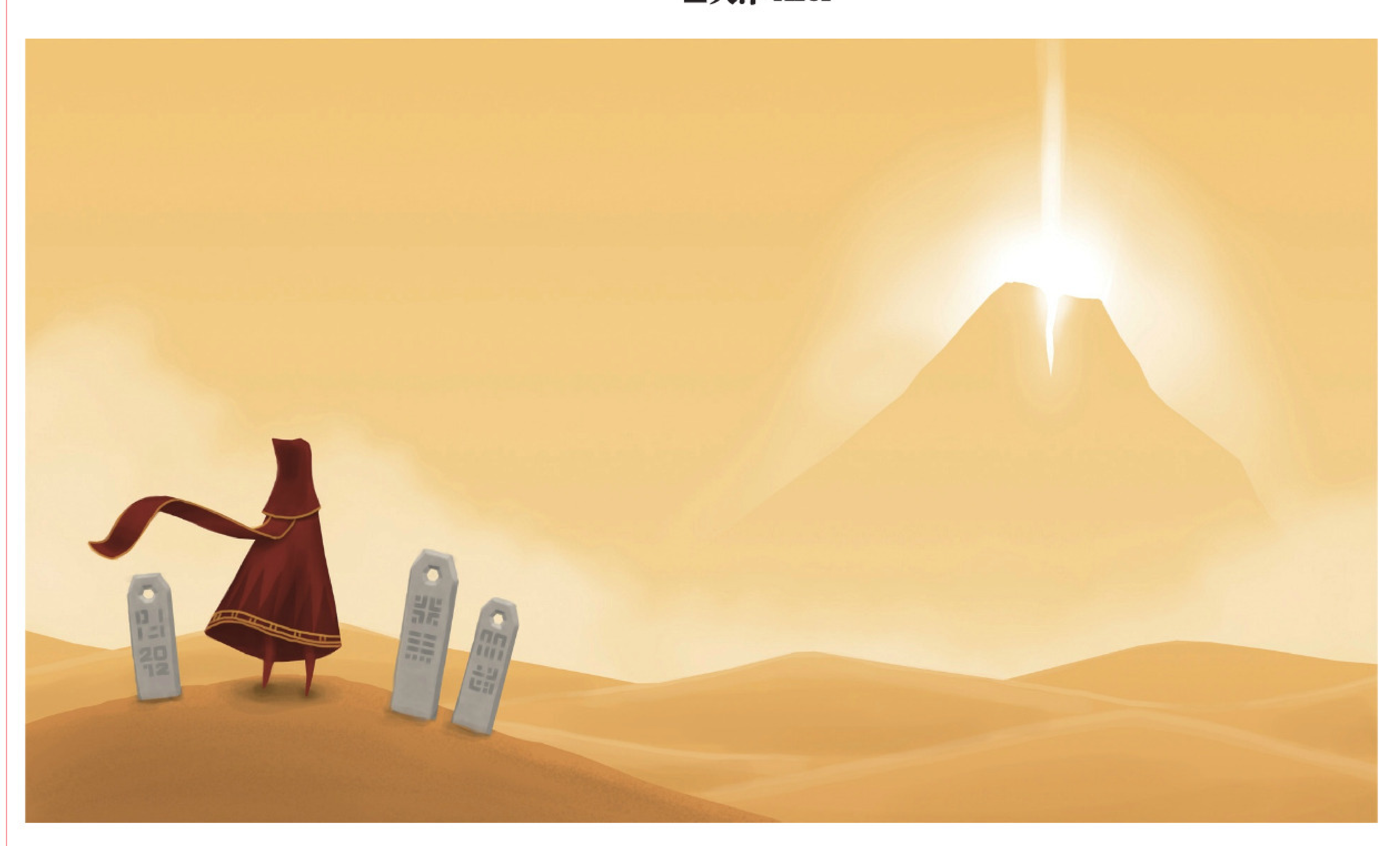
最后，说说我昨晚的梦吧。我梦见杂志社搬到了北京最繁华的王府井大街上。有一半的编辑工作室在大街的西边，无比喧嚣的商场大楼旁的一栋建筑里。而另一些编辑部门以及校对、广告和发行等部门，在马路的另一边，一个奇怪的机关单位的地下室里。里面很狭小，很黑。但是即使这样奇怪，沟通工作需要穿过一条喧嚣的、游人如织的马路，然后还要弯腰侧身钻进那个潮湿、没有窗的地下室，我们仍然能把工作配合着进行下去。P

漫画作者：suns

国内玩家跑到国外服务器玩游戏这已不新鲜，但玩家们总是遇到封号等种种问题。这是因为中国玩家不受欢迎还是有别的原因呢？

网络世界的旅客
“移民”与“土著”之间的战争

■天津 Afer



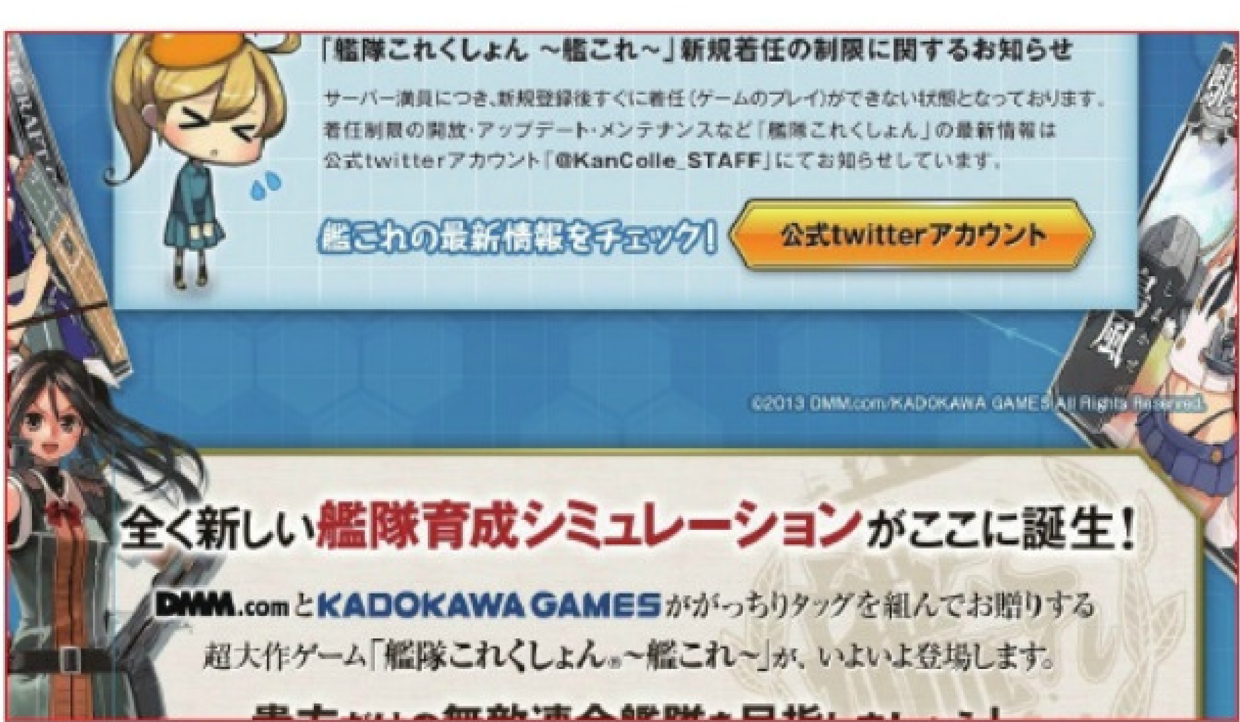
进入21世纪，人与人之间变得更近了，出国旅行也变成简单的事情，不同地区不同习惯的人接触，自然就碰出了火花。前段时间旅游素质的问题成了各大报纸头条及新闻报道的主题，故事的开端是埃及神庙的浮雕被人刻上了“到此一游”。公元前几千年的东西被刻上了汉字实在是令人唏嘘不已，更令国人伤心。出门在外要想想别人也很辛苦，为了自己发泄快活，毁了这么珍贵的东西，人家自然不高兴。而在大家的目光都停留在现实世界的时候，可曾想过网络世界呢？网络也存在“旅客”和“移民”。网络是现实的延伸，严格地讲也是公共区域，在网上“出国旅游”成本算是最低的了，网游则是“旅行”的重点目标。但就和现实中有海关一样，网游也有限制IP等手段限制国外玩家进入，而这当中就有前文所述的素质之争在里面。那么是不是仅仅因为素质问题才让国外游戏设卡？国外网游是不是永远将中国玩家拒之门外呢？也不是。最近由俄罗斯Gaijin开发运行的《战争雷霆》（War Thuner）客户端正式支持简体中文，并可以用支付宝直接付款。至此，该游戏支持语言达到11种。如此门户大开的游戏吸引了很多国人的目光，也给了我们一个机会，是时候聊一聊“外服”这个话题了。

为何要出去？

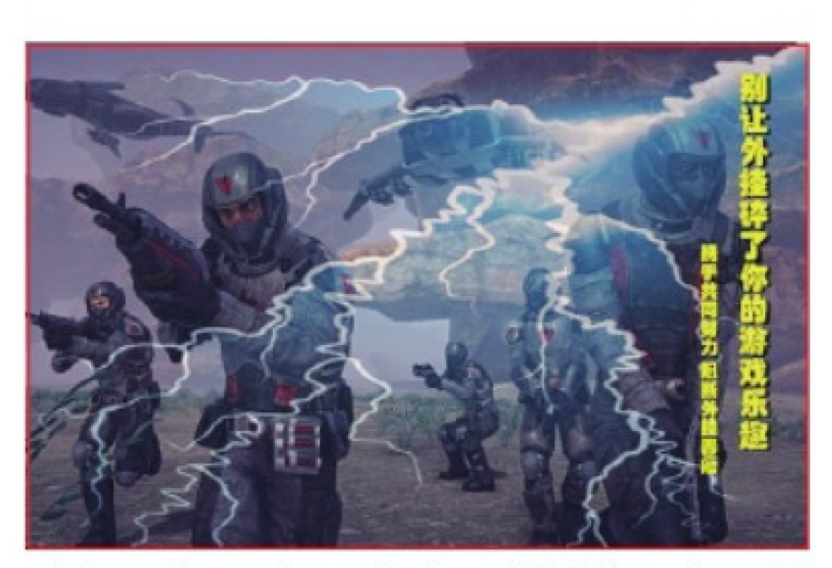
钱钟书曾在《围城》中写到：“婚姻就像一座围城，城外的人拼命想冲进来，城内的人拼命想冲出去。”假设在两个国家同时运营两款不同的网游且互封IP，想必就是这番光景吧。归结玩家选择外服的诸多理由，恐怕“我们没有”是最主要的一个原因。众所周知，网络游戏发展这么多年，游戏模式推陈出新，到今天已经从传统的MMORPG发展到包罗万象、种类丰富且面向各人



《剑灵》国服激活码被拿来倒卖，国服宣传声势比韩国都大，就是玩不到游戏



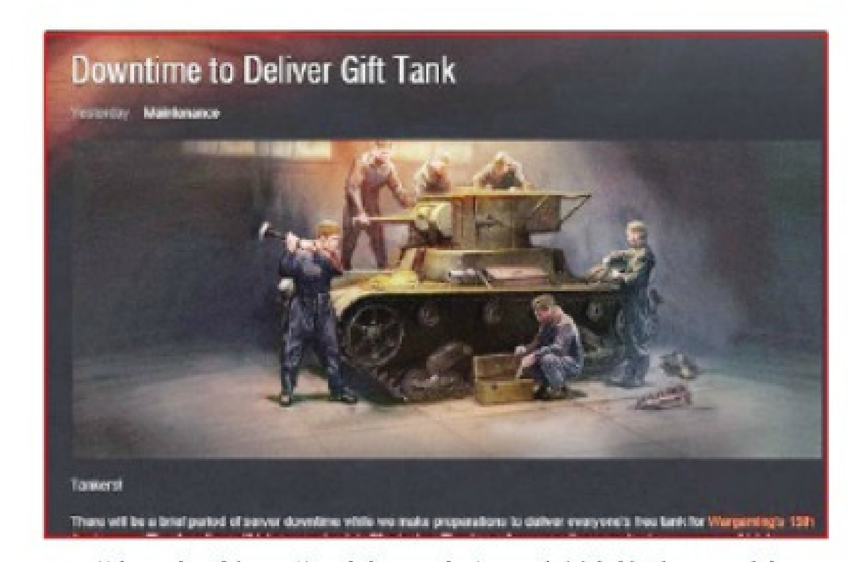
《舰队collection》玩家突破百万服务器各种拥堵，官方似乎准备不足



《行星边际2》现在充斥着外挂玩家，希望官方加大力度，玩家自觉遵守，顺带一提美服外挂也不少



腾讯代理的正版《怪物猎人OL》从视频来看值得期待，玩家担心的是万恶的激活码问题



《坦克世界》美服有活动送你想要的车，你会去吗？

群，无论上班族还是学生党，大家都能找到适合自己的游戏。而对国内来讲，相对于低迷的单机市场，通过源源不断地引进和自主研发，网络游戏已经算是一个比较成熟的市场了。不过无论是开发实力还是策划方面我们都和国外市场有一定的距离。尽管拉近这个距离的想法已经摆在桌面上，但也非一日之功，尤其在网游类型的扩展上，国内还没有摆脱模仿为主的现实。一线厂商相对更重视MMORPG，因为这类游戏回报比较快，代理引进也以这些游戏为主。而国外那些新类型网游由于风险比较高，往往无人问津，在国内没有代理，这便成了玩家选择外服的第一个理由。

国内玩家去外服另一个原因就是打"时间差"。外服游戏被国内引进代理，需要一段时间才能玩到。为了早日玩到游戏，许多玩家选择去外服。这类玩家大多数都是骨灰级别、Fans向或核心向的玩家。他们通常是为了体验游戏而不选择常驻，所以用"旅游"这词形容比较恰当，但其中也不乏培养出感情的玩家选择常驻。尤其在某些游戏国内迟迟没有推出代理的情况下，原来出门"旅游"的玩家就更容易"定居"下来。比如前几年很多玩家期待的大作TERA，直到今年才有昆仑万维正式宣布代理，但目前公布的内容依然不多，而在韩服或者其它服务器的"旅行玩家"装备等级已经非常高了，其中一些人显然会选择常驻。

除上述原因之外，还有一些其它因素促使玩家去外服，比如数据不同也是一个原因。像前一段时间很多玩家不满《坦克世界》国服迟迟不推出银币购买金币弹的系统，便转战美服。此外，交易、免费活动等都会影响一些玩家选择自己偏爱的运营方，还有小众游戏和联动游戏。比如之前说的《战争雷霆》欧、美、俄3个服务器的玩家是串联的。最后，还有一种玩家则是为了牟利而远赴外国：代练、卖号、刷等级和装备……这也是导致很多游戏禁封外国IP的直接原因。

实际上，对于许多国家的玩家来讲都存在"转战外服"的情况。欧美的游戏市场发达，但在设定上和日韩类网游相差很大，美工方面略显不足（或者说不贴近东方审美）。所以国外也有注册外服的教学贴在爱好者论坛中散发。相对地，日韩系游戏则缺乏FPS和TPS等欧美走红的类型，比如《坦克世界》直到如今才开放日服（结合《少女与战车》宣传），许多有兴趣的日本玩家当年只能混迹于俄服美服。

为何不让进？

说了这么多基本都是玩家出去的理由，但这只是问题的一方面，只有弄明双方观点，才能把问题搞清楚，所以总结一些国外游戏不让进的理由是必要的。

首当其冲的是法律原因。比如韩国从2005年开始推行网络实名制，不久之后韩服注册就成为问题（需要韩国身份证号码）。韩国实名制并没有持续特别长的时间，后来有韩国人提出该条法令违背宪法而要推翻它。究其原因是2011年韩国发生了最严重的互联网安全事件，大量账号和个人信息被盗让政府部门重新评估游戏实名制，最后选择放弃。这项法令最初是为了应对账号被盗等安全问题而推出的，最终却因为安全问题而废止，不得不说是一个讽刺。

除法律问题外，还有不同国家玩家间的冲突纠纷。早在2002年甚至更早，

很多时候国外的新类型网游要么就是在国内没有代理，要么就是代理进展缓慢，这便成了玩家选择外服的主要理由。

某些游戏的韩服中国玩家和韩国玩家就出现了大量的互相PK、对骂（骂什么其实谁也看不懂）等问题。当年《神泪》韩服事件就闹得沸沸扬扬。作为主要的邻国也是主要的网游输出国家之一，韩国服务器往往是中国玩家的首选。因为距离不远、网络稳定而且新作不断。可月亮并不一定总是外国圆，首先语言隔阂就成了中韩玩家第一道屏障。在比较注重社交和集体配合的MMORPG当中，语言不通的两个小圈子是很容易产生隔阂的，一些狭隘的民族观念更激化了矛盾。网游并非单机游戏，长期相互缺乏交流就会演变成歧视和敌对。在当年的《神泪》韩国论坛里，一篇《请封掉中国玩家IP》的帖子成了压在骆驼身上的最后一根稻草，矛盾以此为导火索被彻底激化，最终演变成大规模的PK与歧视，把那个服务器搞得乌烟瘴气，这无疑是双方长期积怨的爆发。而韩国运营商的解决方法则简单粗暴——封杀。别忘了地盘是人家的，厂商如果很懒那么封禁IP是缓解矛盾最简单的办法。

从以上两个例子可以看到，无论大到国家层面还是小到运营商层面，人家都是优先考虑本国玩家的利益，外服玩家就像飘零的孤儿，权益无法得到保障。

此外出于安全考虑则是另外一个原因，《梦幻之星OL2》日服被国外IP攻击之后，SEGA选择了一个简单的处理办法，即非日本语言的电脑和IP都不允许运行这款游戏，可以说是省事到家。

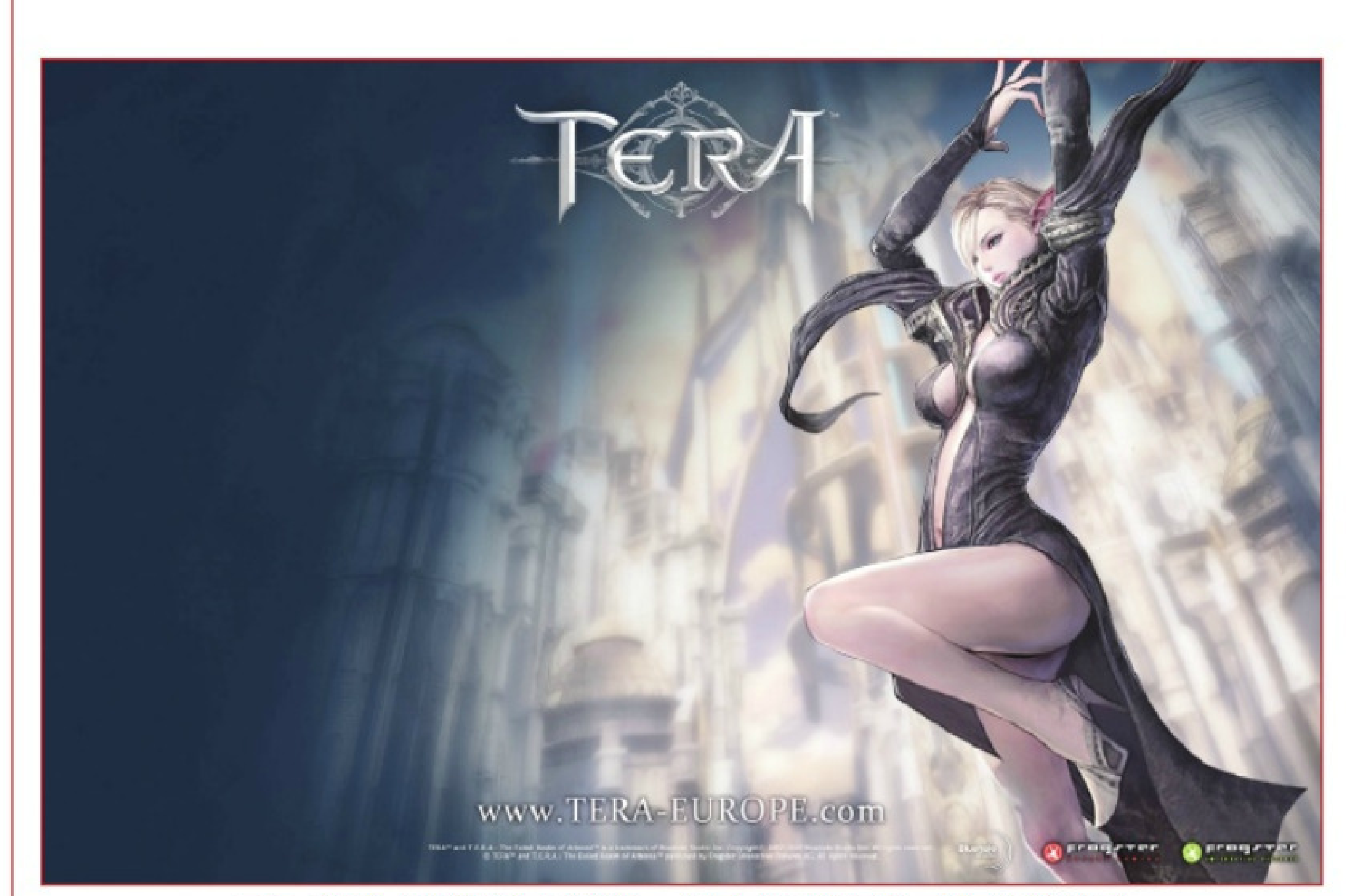
看起来禁封有很多理由，实际上还有一个特别重要的原因——利益问题。厂商终归是要赚钱的，有合作沟通的渠道问题就能解决。比如《神泪》事件后来就由中方代理创驰软件出面调解，问题终于得到缓解。谈判结果由创驰公司用公报的形式发出，虽然本人早年没有混迹韩服，但我想这事让很多玩家第一次感受到有个组织的温暖。可惜后来创驰软件因拖欠广告费12.8万元成为中国第一家因为欠款而被告上法庭的游戏公司，昙花一现之后就迅速凋零，《神泪》也变成"人泪"，这已经是后话。

免费午餐不外卖

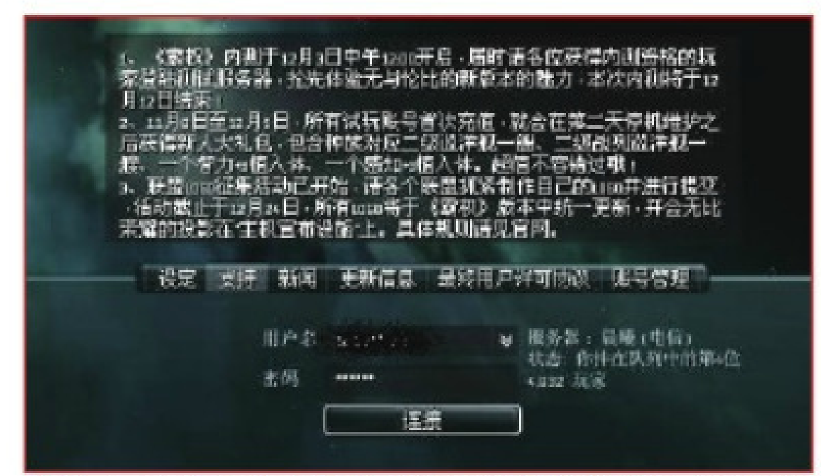
EA的交互部高级副总裁Nick Earl曾说："（游戏的）未来是属于F2P（免费游戏）的。"现代游戏已经进入了一个量产的年代，开源的收益甚至要大于付费的收益，这是过去很多人没想到的。网络游戏采用F2P模式已经成为一种趋势，就连《魔兽世界》都因为玩家量不断下滑而传出考虑免费运行的消息。不过网游与其它产品的免费或开源不同，网游的运营成本非常高，服务器和专业的管理人员都会增加日常成本支出，更不要说开发时期的投入，所以网游的F2P模式一般都会采用收费道具等增值服务，除了一些欺骗或者破坏平衡的收费之外，一般的收费模式玩家都会理解，也不会吝啬投入。在这里免费游戏显然给玩家提供了很大的自由，休闲玩家也可以选择低投入甚至单纯享受免费带来的乐趣。

游戏免费之后等于是向所有玩家敞开了大门，这时外国玩家的涌入就变成一个问题被提上日程。大多数网游都是针对本国玩家设计的，而不会考虑外国玩家。一个精明的游戏厂商往往能揣测到玩家的需求，但要揣测全世界玩家的需求就不那么容易了。除了屈指可数的几家世界名厂之外，大部分厂家都只能先把外国玩家放一放，真有外国玩家慕名来"投奔"，也只是厂家的"预算外收入"，有时甚至得不偿失。

比如世界玩家大量涌入对服务器的稳定就是个不小的挑战，诸如《暗黑



TERA精美的壁纸令人惊艳，但国内至今无法实际体验游戏


当年EVE玩家在游戏免费期间排队的截图


刻下名字的中国人付出了被人肉搜索网络谴责的巨大代价

破坏神3》号称全球同步开服，在游戏运行之初也遭遇服务器被挤爆崩溃的情况。科幻网游EVE国服在免费开放期间甚至会有排队长达数小时的情况，因为无法登录游戏的提示信息是“跳跃通道拥堵”而被玩家调侃为北京四环。EVE本来就不是为免费模式而设计的游戏，一旦免费就会出现人流量过大的问题。

所以，有些游戏从一开始就干脆把国外玩家拒之门外，这对服务器的负担也小，风险较少。比如最近在日本超人气卖萌网页游戏《舰队collection》从推出那天起就只对日本地区开放，游戏运营方DMM从来就没有对海外开放的打算，DMM所卖的东西在好多国家都是禁止的，不好赚的钱还是不赚为妙，这也可以说是一种精明的决策。像《舰队collection》这样的网页游戏光日本国内就由于玩家过多造成服务器拥堵，更别说向国际开放了。

除了成本方面的考虑之外还有一个问题就是支付。上面已经说过，厂商制作游戏不是公益事业，终究还是要挣钱的。且不说外国玩家是否愿意为游戏花钱，即使愿意，在支付渠道上也是困难重重。这里不但涉及到国际货币的汇率问题，还涉及各国对信用卡体系的不同政策。早年对大多数转战外服的玩家来说，支付点卡或其它费用都是很不方便的事情，往往要支出比原价高很多的费用才能完成付费，而且还没有安全保障。玩家付费充值的账号照样有可能被封，钱款也无从追回。其次，厂商也很难对国际支付进行全方位支持，尤其是那些没有国际业务的厂商更是如此。比如上述《舰队collection》就必须有日本本地电话号码才能付费，而韩国大部分游戏则要本地的信用卡和身份证，欧美的银行体系和信用卡支付方式也自成体系。对厂商来说还是那句话：不好赚的钱不如不赚。与其花大成本去打通国际支付渠道，承担汇率风险，不如耕耘好自己脚下的一亩三分地就够了。

当然对国内玩家来说，如今我们有万能的淘宝什么都卖，许多游戏的代理充值已经没有当年那么困难，只要玩家肯花钱，总有办法玩到想玩的游戏。而随着VISA、MASTER等国际信用卡的普及，如今玩家能付费的渠道也越来越多。国际购物被卡住的已经主要是物流层面了，而对于虚拟物品交易的网游来说，并不存在物流的障碍，这也成为许多国外游戏厂商试水国际服的前提条件。如上文说到的《战争雷霆》支持支付宝，以及早年Steam支持国内购买数字版游戏的种种动向都说明了这一点。在这方面，只能说日本的游戏厂商特别顽固，在对外开放上总是态度暧昧扭扭捏捏，一副“爱玩玩，不玩走人”的态度。

基于以上种种原因，对网络游戏而言，将全世界玩家聚集在一起暂时还是只出现在科幻小说里的情节，现在还是代理的模式更让游戏公司接受。代理模式大大降低风险，本土代理商很多都是成熟的大公司（国内市场起初也比较混乱，但如今已形成气候），它们更了解本土的法律和管理模式以及本土玩家的胃口。《穿越火线》的“黄金AK”争议百出，但现在恐怕已经没有人质疑它在某个角度上来说是非常成功的道具，连苹果手机都把“土豪金”卖得风生水起。虽然也有“黄金59”这种画虎不成反类犬的反面案例，但《坦克世界》里中国坦克的出现本身还是很成功的，这些都是本土代理商的优势。当然在我国还有法律规定外资企业不得运营网络游戏，所以游戏要进入中国更需要本土代理商，简单在中国成立一家分公司是无法解决游戏代理问题的。

走向国际的“第五类接触”

喜欢研究UFO的人应该对“第五类接触”比较熟悉，这是地球人接触外星生命的 5 种形式。举例来讲，远远把气象气球当作UFO的人算是第零类接触，“飞”上天去看的是第二类接触，从气球里掉出个来自“奈亚拉托提普星”的白发妹子砸在身上算是第三类接触，然后你用原力去和她交谈这种略带玄幻的方式是第四类接触，而第五类接触就是一个网络游戏把服务器对外开放，出了多国语言客户端还开通各国都方便的支付方式叫世界玩家在几个服务器里来回窜，这个游戏就是《战争雷霆》。早在1.27版本之前，官方似乎就有这个预想，但各方面的进展都不快，以试探为主，后来官方推出越来越多的外国语言



《战争雷霆》的汉化不亚于国服的汉化水平



《战争雷霆》汉化很全面，包括剧情、勋章介绍

大部分厂家都只能优先考虑自己国内的玩家，真有外国玩家来“投奔”，也只是厂家的“预算外收入”。

版本，直到中文版的问世并且支持支付宝。

《战争雷霆》的进化是循序渐进的，官方对游戏服务器的IP流量有一个监控，当发现许多国外的铁杆空战游戏爱好者们不断涌入服务器之后，便萌生了开发国际版的念头。最先较为受重视的英语被加入与俄语版一起开放，后来随着欧洲国家的增多，游戏增加西班牙语、法语、德语等常用语种。而随着中国用户的增多和官方受《坦克世界》成功的影响，游戏试探性地增加了支付宝的功能。本作合理的定价让很多国内玩家掏了腰包，这无疑刺激了官方，决定增加中文客户端。事实上在游戏中的汉化，一开始有明显的机翻痕迹，出现了许多“老头滚动条”和“踢牙老奶奶”式的翻译。但在最新版当中，官方采纳了玩家的意见，不仅修改了不合理的翻译，还增加了英文版没有的一些细节，比如中文版可以显示轰炸目标的坦克型号、军舰型号，而英文版则没有。在本文截稿时，游戏已经开始支持中文输入法。虽然有些中文打出来是乱码，但是官方的意图已经很明显，相信不久就会完善。另外游戏的服务器模式也很特别，这次实际上是欧服和俄服同时对外开放，但游戏的特点是客户端不分版本，玩家把客户端带到哪个国家都能够“点开即玩”，服务器可以进游戏之后再作选择，所有语言也都整合在其中，这种做法在其它游戏中也是少有的。

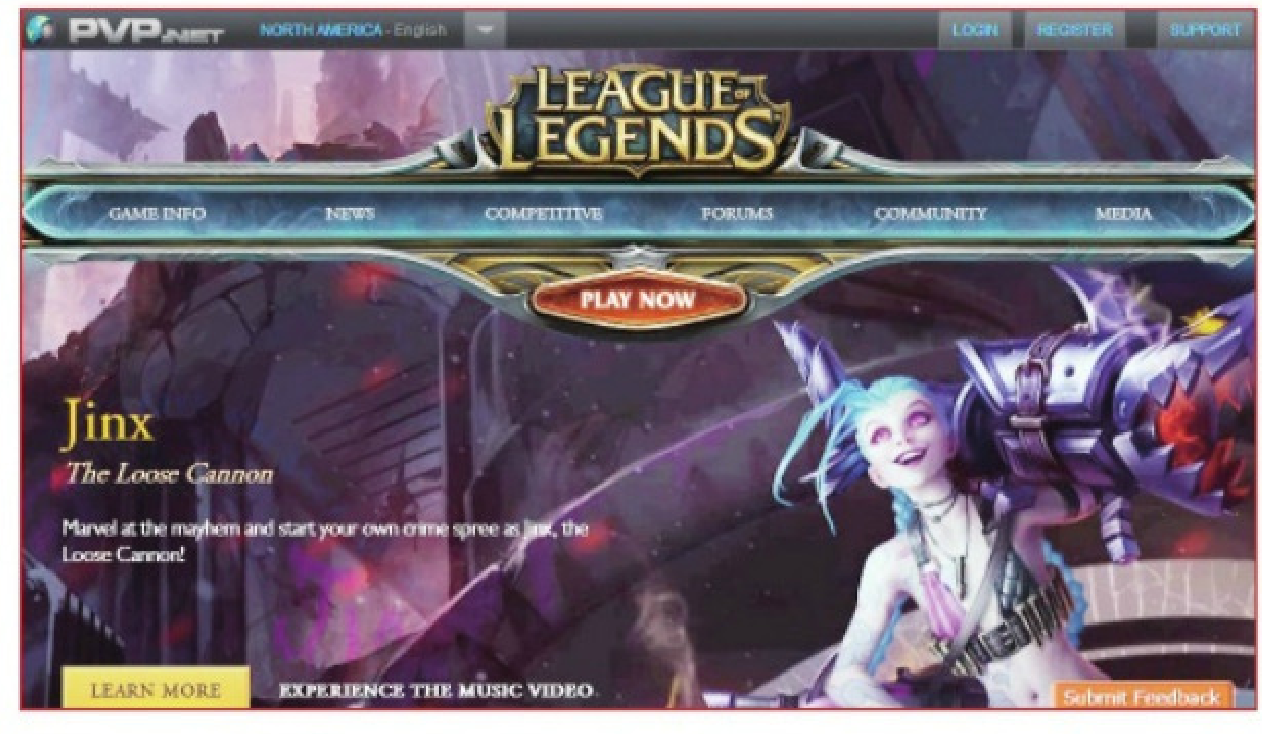
《战争雷霆》并不是第一个吃螃蟹的人。之前就有一些支持中文的外服游戏，但那仅仅是语言汉化，却少有对支付渠道的支持。对《战争雷霆》开发商来说，他们显然已经等不及各国的代理了，与其盼望代理，不如直接推出接纳所有玩家的“国际服”。不过这样的尝试对开发与运营的挑战同样巨大，开发商需要不断优化各语言版本，每次游戏升级都得让所有语言都跟进，而运营商则需要解决国际网络的延迟问题。《战争雷霆》这样一款动作射击游戏，一旦网络拥堵，游戏体验就会大打折扣，世界各地的网络情况不尽相同，要让国际服打响名号，如何优化网络将是重中之重。

无论如何，《战争雷霆》的尝试是对前文所述的网游锁国思路的一次颠覆，虽然面临许多挑战，但并不影响网游在新的运营模式上摸索发展。现在很多游戏都支持跨服的PK和对抗，比如《地下城勇士》和《龙之谷》每次活动都搞得像模像样，DotA和《英雄联盟》之类更出现了职业化的全球对抗赛。在这里我们可以想象一下，这些活动如果能够很好地维持和扩展，那么服务器之间的联系是不是会更紧密，大家互相交流的机会是不是会更多，误会和冲突是不是会减少？简单粗暴的禁封挡住风险的同时也挡住了机会，如何良好地控制和把握是一个需要长期讨论的话题。

结语

讲了这么多问题，绕了这么多国家，代理也用了，游戏也玩了，最后还是老生常谈说说最近那些玩家触手可及的事情吧。十一长假过去了，旅游的高峰期也过去了，如果说我到你家住了一晚上，临走扔一堆垃圾，再往你客厅的醒目位置刻一个“到此一游”，保证你会拿瓶子丢我，绝不会再招待我。在网络游戏中也一样。

单机游戏里，你用修改器也好，你胡乱杀NPC也罢，在那个封闭的世界里是无所谓的，大不了S/L大法参上。但是网游可不行，所谓公共场所，不是属于一个人的地方，要尊重共同的生活环境和社会道德秩序。如今在外服的玩家不少，实际上我自己也是其中一员，在这里我向大家建议，多享受游戏的快乐，少争执，少生气，要杜绝作弊、外挂和刷Bug等不文明行为。用冷静平和的态度去解决争端避免冲突，不要挑逗，也不要畏惧挑逗，要使用合理的方式进行反击，不要以暴制暴，尝试宽容和理解，那才是真正强者的风范，在网络上也做一名文明的“旅客”。而对于封禁这件事情本身，多换位思考，也别太过敏感，现在讲究的是中庸之道，本着平和的心态，我们就能处理好这些问题。



《英雄联盟》美服对国人的吸引力在腾讯优质的本地化工作下显得没有别的游戏那么高了



游戏有非常详细的汉化，飞机和船舰显示的型号竟然比英文版还详尽

另一种意见：“中国玩家勤劳堪比外挂”

记得有一位游戏设计师曾经说：“不会让某些人讨厌的游戏算不上最成功的游戏。”这句话是否普适倒不好说，不过从一个侧面说明好的游戏总是为特定目标用户群量身打造的，这样才能为玩家带去最好的体验。具体在网络游戏的层面，每款游戏在设计之初也都会有自己的玩家定位，以此来设计玩法。而当这样的游戏被放到国际舞台上，当不同文化背景的玩家在这个舞台上风云际会时，种种文化冲突带来的游戏体验便会全然不同。我们认为理所当然的行为，在对方看来也许是无法理解的。国外玩家有时候像一面镜子，能让我们透过镜子看到自己的形象。

在早年的Ultima Online及后来的Ever Quest等游戏中已经出现中国玩家的身影。那时国外论坛提到中国玩家的只言片语间就流露着对中国玩家吃苦耐劳精神的感叹。诸如“他们每天战斗14小时”“刷材料的效率非常高”“可以忍受最枯燥无味的任务”等等成为当年许多国外玩家对中国玩家的印象。我们不知道哪些当年的中国旅外玩家代表我们让人贴上了这样的印象标签，这些评价本身并不带有恶意，我们甚至可以露出谦逊的微笑，然而事情的发展无论对游戏还是对中国玩家来说都是悲剧。

比如《魔兽世界》就曾经有中国玩家因为在美服打金币的效率高得吓人，甚至超过外挂的效率而遭到官方封号（后来证实是好几个人轮班用同一个账号刷金币）。而其它一些游戏，本来精心设计的经济系统让本国每周游戏时间不超过20小时的玩家也享受游戏乐趣，结果中国玩家如流水线工人般的强大产出让游戏的经济系统陷于崩溃，游戏内物价飞涨让外国玩家没法休闲了。要想在那个虚拟世界生存，就得比中国玩家更勤奋。这也是中国玩家后来被人家贬称为“金币农民”的原因。可以看到，当我们的勤劳刻苦伤害到别人的利益时，那么勤劳刻苦也会被当作“恶”来看待。

国外玩家并不理解中国玩家疯狂在游戏中投入那么多时间和精力的原动力是什么。他们觉得那样“根本不像在玩游戏”，但对中国玩家来说，他们往往希望在游戏中追求比休闲娱乐更多的东西，可以是成就感、自尊心甚至仅仅证明自己的存在。中国玩家被压抑限制了太久，好不容易找到一个自由的虚拟世界，自然要尽情挥洒一通自己的青春。

中国玩家的刻苦勤奋虽然给外服游戏带来种种烦恼，但好歹不算我们的错。怪只怪不同文化氛围下产生的游戏理念各有不同。在韩国游戏里就从来没有出现过说中国玩家太勤奋的，因为韩国玩家同样很勤奋，民族性格上有共通之处，这也是早年韩国游戏更容易在中国流行的原因。



一小时500G，中国玩家效率堪比外挂



听说最近EA要给号称最早的网游Ultima释放复活术

当然后来来自中国的IP的名声早不如当年，大量以利益为目的的打金工作室、外挂和黑客攻击让国外对中国IP望而生畏，即使是个人玩家也会为了不支付游戏费用而大量开小号刷装备刷道具。国外运营商也难以分辨那个24小时在线的到底是外挂还是熬夜的中国玩家，封杀IP便成为了最后一招。封杀所起到的作用并不是把中国玩家赶走，而是从此判定了中国玩家的不合法地位。作为中国玩家我们当然还可以通过代理等方法去外服，但你的账号处于完全不受保护的状态之下，官方可以随时封停你的账号，对此你百口莫辩。

没人会想到太过勤劳刻苦也会成为外服向我们关门的原因。当商城贩卖的道具可以被中国玩家用双手刷出来的时候，这种悲剧似乎就已注定。其实这种情况并不只发生在游戏领域，中国的竞争力就是勤劳刻苦，国际的大门迟早是要向我们敞开的，如果它迟迟不开，就让我们努力去敲开。P

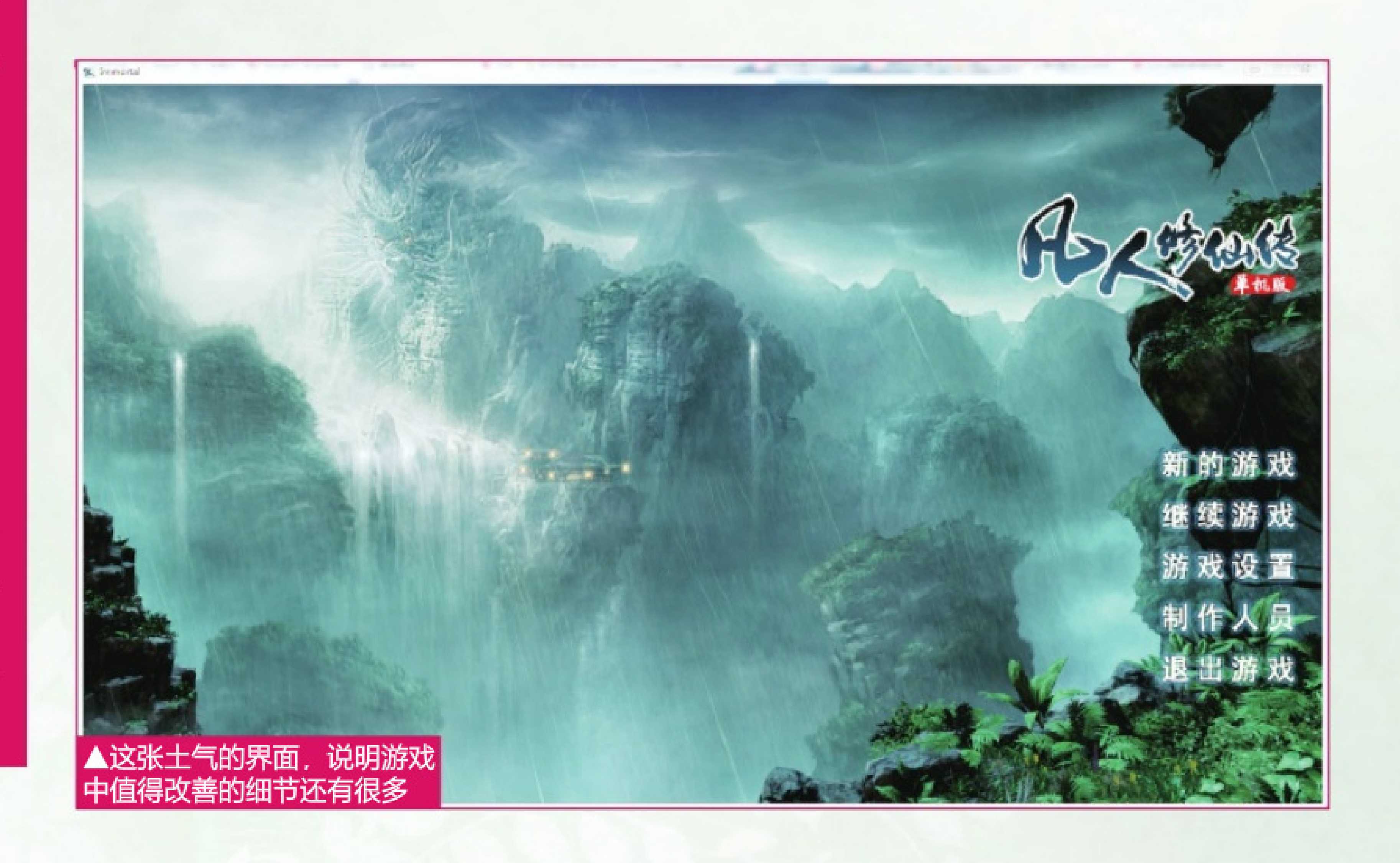
“凡人单机”与“第二代国产单机游戏”之惑

■北京 呼吸机

编者按：《凡人修仙传单机版》的推迟发售，让预想中暑期档的“三作齐发”景象没有出现。但无论如何，作品总算是赶在了年底前发售了，本期的中国游戏报道，我们也为“凡人修仙”做一个小的评论专题。不管这些年国产单机游戏的素质如何，它们都始终能吸引玩家的关注和讨论，希望有一天，国产单机游戏的制作水准能与玩家们的这种关注真正相匹配吧。

《凡人修仙传单机版》？

没错，这就是这款游戏的标题。上市之初，笔者曾经怀疑过作品会拥有一个类似“仙五”iOS版《剑傲丹枫》的副标题稍作点缀，但和期望的恰恰相反，游戏的标题干巴巴地命为“凡人单



▲这张土气的界面，说明游戏中值得改善的细节还有很多

机"。于宣传期，游戏自封"第二代国产单机游戏"，宣传语则被笨拙地定为"超越你的想象"。这确凿是网游界常见的虚张声势，但在单机玩家眼中却显得滑稽。

从单机到网游，在过去十年间一直是一条单行道。单机游戏网络版层出不穷，但网游单机化则如《梦幻群侠传》一类只是玩家自制同人。半路杀出的"凡人单机"，确实让玩家尝了个鲜。

平心而论，刚刚进入游戏，笔者确实有了正面的第一印象。或许是习惯了前几年国产单机二线游戏一直半死不活的状态，这回场景画面做得有模有样。场景，宝箱，机关，怪物，一应俱全。与之前走街机路线画面水墨风的《风卷残云》和走横版路线画面阴暗风的《雨血·蜃楼》相比，"凡人单机"气派十足，真人比例，魔幻色彩，没有再走"风格"路线，虽然和《古剑奇谭》等销路更广的国产RPG难以并驾齐驱，但不难看出小制作资金实力上的进步。几场战斗下来，也确凿能玩出些小亮点。

但随着游戏流程的深入，诸多问题便一一暴露。第一个容易被玩家发现的槽点便是战斗系统。游戏自称ARPG，但可以看得出制作组在ARPG和ACT之间模棱两可。ARPG里，玩家可以单枪匹马，在一个高自由度的虚拟世界里增长实力、收集物品，漫长的养成过程是游戏性的核心。而ACT中，玩家以第一人称扮演主角，体验紧凑的剧情，复杂的操作，爽快的战斗。虽然也有将两者结合的作品，但鉴于游戏性的不同，两种游戏一直井水不犯河水。不幸的是，试图结合两者的《凡人单机》却不伦不类。

作为ARPG，游戏缺乏明确的等级系统，各种能力的养成也仅仅是聊胜于无。游戏中多数场景无法随便进入，整个世界只是小小的几张地图，多半玩家还不能重返进行探索，并且没有支线任务。而技能的学习，也只能跟着游戏进度走。游戏中确实有个简陋的炼化物品系统，但由于道具只有那么几样，炼化也变得缺乏技术性，只剩下了繁琐。自由度缺失，游戏内容空虚，让玩家中途容易放弃。作为ACT，战斗中可以进行的操作除了普通攻击仅有按键盘一键发招，缺乏技能设计，视角也别扭得够呛。不但没有动作游戏中巧妙的关卡设计，紧凑的流程，战斗毫无技术含量，游戏的手感也马马虎虎。整体设计粗枝大叶，没有动作游戏严谨而精巧的架构。

拼凑了ARPG和ACT的软肋，整个游戏流程味同嚼蜡。除了看剧情，游戏的流程基本是一条线从头闯到尾，偶尔有些岔路和机关，但也难以挽救流程的乏味。也许是模仿《战神》，每走几步，前面的路就会被封住，从空气中杀出一帮送死的小怪，鉴于没有吸取ARPG的自由度，玩家必须和小怪们进行频繁的火拼。但动作元素的缺失使得战斗沦为一阵狂点鼠标。杂兵杀光了还有Boss。Boss会发出各种破绽明显的攻击，玩家的任务就是到处躲招，看准时机找准要害一顿猛击。和ACT不同，关卡设计千篇一律，但不具备明显的等级奖励，打小怪又变得无关紧要，"戏不够，打来凑"。沿着大路向前走，玩家总是一头雾水，不知道自己在做什么。闯过迷宫，回城跑腿说几通废话，下一个迷宫便在恭候着玩家。

当然，如果只有迷宫和砍杀必然引起国内玩家的不满，毕竟，"玩国产游戏就是看剧情"嘛。所以游戏里被强加一通不知所云的主线故事。整个故事号称起点热门小说改编，实质上该作背景本身意义不大。从论坛贴吧上看，确实有不少原著粉丝爱屋及乌试图体验游戏，但他们难免会失望而归。故事中充斥着国内单机RPG玩家们喜闻乐见的那套：找人、找物、妹子、基友。陈巧倩穿黑丝，南宫婉穿高跟，颇有仙侠之风。官网上韩老魔酷似《古墓丽影》劳拉的那张脸，和游戏里的2D头像又判若两人。从黄枫谷的3D模型看，这款游戏也受到了仙侠RPG的影响。但无论走到哪儿都有那么三五句敷衍了事的狗血剧情，和一大堆拖拖拉拉的即时演算动画。好在作品与时俱进，剧情可以一键跳过，但游戏流程又短得可怜。游戏在干掉最终Boss看完一个长达十秒的CG之后戛然而止，玩家才明白，本作在剧情上仅有的突破，便是在某些令人血脉贲张的细节上尺度大开。

退出游戏，你又能重温那张简约到极点的主界面。和这两年国产单机流行的趋势一样，这界面是游戏里的场景画一幅，配上右侧的毛笔字Logo，和微软自带黑体菜单选项：新的游戏、继续游戏、游戏设置、制作人员、退出游戏。一字不多，一字不少，毫无点缀。确实，游戏的画面比之前几年《荡神志》之流升了一个档次，但当下国产游戏画面的进步依靠的不是业界良心，而是投资。百游单机孵化基金，值得信赖。

对"凡人单机"的评论，完全可以用食之无味，弃之可惜来概括。国内



▲从很多内容中看，制作组也并不是完全不想做出新意。但制作工期的短暂让作品不甚理想



▲或成或败，国内对动作游戏的试水却一直在原地踏步。市场成熟所需要的积累是远比想象中痛苦的过程

二线游戏和缺乏足够经验的制作组怎样才能摆脱平庸，走入正轨？换句话说，《凡人单机》的问题到底出在何处？我们还要从头说起。

自从十年前单机萧条，老一代更有经验的制作组却纷纷发布告别作。随着台湾地区最后的苦战者弘煜和宇峻在2008年左右被迫放弃单机市场，随之而去的也是曾经的单机游戏文化圈和制作风格。随后，被归零的单机圈发生了些奇怪的变数。2009年之后娱乐通搅局贡献了《鱼戏江湖》和《红楼梦》，后者作为AVG和之后的《楼兰》甚至《永夜幻想曲》一样一度成为萧条期的无奈之举，而前者代表了当下的一些小制作的思路：走动作路线。“大菠萝”《鱼戏江湖》之后，我们又有了“胧村正”《雨血·蜃楼》、“鬼泣”《御天降魔传》、“街机大乱斗”《风卷残云》和“战神”《凡人单机》，可称为“第二代国产单机游戏”。



▲“超越你的想象”？笔者见过更不知所云的宣传词，大概是《风卷残云》肌肉大侠说出句莎翁式的“活着，是我战斗的理由”

“凡人单机”和以上多数作品一样，内容简陋，缺乏重复体验的价值。整个游戏来回来去只有一个叫黄枫谷的城市，寥寥几种物品，六个章节，剧情戛然而止。到各大论坛讨论“凡人单机”的版面上看看，除了抱怨，和游戏所有有关的讨论都是怎么过Boss。该作的机关、武器和关卡设计屡屡模仿《战神》——或者说《战神》的游戏形式，而不是精彩的内容。作为缺乏灵魂的作品，画面的优化，营销方式的进步，都难以挽回作品本质的简单粗暴。

于是，近几年市场上形成了这样的循环，不停有“第二代单机游戏”定期发售，打着一扫国内单机界“三剑”模式，看上去风起云涌。舆论内争来争去又还是些老生常谈的话题，或是支持国货，或是无端质疑制作组态度。游戏卖个几十万份，玩家安了游戏，打三五个晚上，吵一个月，然后这些小打小闹便被抛之脑后。一场场试水好的褒贬不一，差的以失败结束，但这些作品无法锁定玩家群，培养口碑，也难以给后来人带来启示。



▲游戏的细节中不难看出“凡人单机”受到仙侠游戏的影响


▲解谜元素是迷宫中的一个小亮点，使得闯迷宫不至于过度单调


▲游戏剧本东拼西凑，一股山寨味扑鼻而来，让作品档次不由到了很尴尬的地位

通过努力或者运气改变被动现状，在游戏中叫凡人修仙，在现实生活中叫屌丝逆袭。该作百游投资撑腰，挟国内“大作”常用U3D引擎和《轩辕剑》平起平坐，画面上升了个档次，音乐上有小旭游戏音乐，剧情上坐拥热门小说版权，算是屌丝逆袭了一把，多少改变了国内ARPG几年前《双翼爱神》《夺宝冒险王》等的颓势和尴尬。但这些二线制作组的经历活像网络小说里的主角，随着事态发展而改变的往往是战斗力，而不是情感和态度。二线制作组一夜间克隆很多《凡人修仙传》，在评测中用加法减法拿个不高不低的分。粉的用“真心不错”“业界良心”轻描淡写，黑的大骂“再也不会相信国产单机”。但对游戏的热情期盼，对作品中那个虚幻美丽，令人或神往或伤感，带给我们探险、欢笑和想象的世界，已不知所踪。

问题正在这里。国内二线游戏流行的动作化背后，制作者对动作游戏的理解却依然只停留在挥大剑打怪物之上，制作组（包括许多舆论导向）对游戏的评估，也只是画面、音乐和游戏性上的叠加，殊不知有了画面和音乐，我们的单机动作游戏依然虎皮羊质。动作游戏可以厚重、深刻、炫目、刺激、华丽、惊奇、搞怪，但不能平淡无奇。《凡人单机》等游戏不具备更深层次，鲜明的个性，不够有血有肉。屌丝逆袭当暴发户，看似热热闹闹，但一切现象的背后，不难看出单机界浮躁之风再起，这并不是什么好兆头。P

新参者，旧容颜

■吉林 金戈画角

在那个国产单机游戏的繁荣年代，有一批优秀的ARPG人气极高，如《秦殇》《刀剑封魔录》《剑侠情缘》和《三国赵云传》，至今提起他们仍有很多老玩家津津乐道。当时的国内市场可谓百家齐放，百花争鸣，ARPG，传统的回合制RPG，策略类，休闲类甚至射击类的本土游戏都未缺席，也各有受众，可是随着计算机和互联网产业的一次又一次洗牌，这些多样的游戏如退潮般散去，曾经可以与回合制RPG分庭抗礼的ARPG甚至还没来得及进化到3D阶段，便葬身于网游大军的铁蹄下，虽然后来也以网游的形式重生，却也失去了应有的面貌。如今单机市场只剩同质化严重的新三剑，正是那次产业地壳变化带来的结果。

随着移动互联网快速兴起，曾经主宰国内市场的MMORPG受到明显冲击，竞争趋于寡头垄断化，那片蓝海早已变成了红海甚至死海，中小型企业根本玩不起端游了。这个MMORPG的困难期，恰恰正值国产单机市场借助网络化运营的渠道复苏期，于是我们便看到了“一些厂商有兴趣开发单机游戏”的新闻，比如目标重启单机《秦殇》系列，蜗牛将推出单机版《太阳风暴》等等，这些仍充满变数的“单机游戏”距离真正上市可能遥遥无期，但是如今却有一个原创的单机品牌来到了我们面前，即由百游所扶持的单机团队独立开发，改编自起点中文网同名热门网络小说的《凡人修仙传单机版》。

“凡人单机版”对于多年来由回合制RPG霸占的国内单机市场来说，是个不折不扣的新参者，官方发售前也打出了“即时制ARPG归来”的宣传口号，可是仔细把玩后，我们却发现这位新参者却有着一副奇特的旧容颜。

进击的凡人

今年的“三剑”很有意思，三作的男主角都是不折不扣的富二代公子哥，“轩辕剑”和“古剑”有这样的设定不足为奇，可是之前一直坚持男主角要出身市井的“仙剑”系列态度居然也发生了一百八十度的大转变，让人不由感叹时代和审美观在逐渐变化。长着一张再路人不过的脸，资质平庸，出身贫寒的韩立作为《凡人修仙传单机版》的男一号，与夏侯瑾轩，凤天凌以及乐无异相比，称得上是如假包换的“屌丝”了，颇有些复古的意味。

当“三剑”的主角们的悲欢离合愈发超脱于现实，愈发不食人间烟火之后，“凡人”却显示出了更贴合现实生活中的平凡人会遇到的种种烦恼，主角的喜怒哀乐也更接近于寻常人的真实反应：初入黄枫谷门下，来迎接自己的师叔私下想买来门派为入门弟子准备的修炼丹药，韩立虽不舍失去筑基丹，但考虑到长辈所求，如若拒绝会很难在其手下做事，便委曲求全地答应了献出自己的仙丹，顺便利用叶尘子的职权为自己的“日常值日”讨了个看守药园的闲


▲狗血的恋情和原著大相径庭


▲《鬼泣》中的锯轮阵也来客串


▲角色的成长完全靠着搜集宝石增加血量上限


▲打碎水晶获得器魂，典型的鬼泣式设定


▲最终Boss看起来十分幼稚，毫无魔宗宗主的气场

职……游戏前期的剧情里，韩立不断展现着这样韬光养晦明哲保身，夹着尾巴做人的圆滑处事原则，他舍得把钱花在刀刃上，在丹房为了获取炼筑基丹的配方，甘愿把身上的所有钱交给贪得无厌的许老；为了获知炼筑基丹三样关键原料的产地，能低声下气向师伯马韬说软话套情报；为了采药筑基，敢于以身涉险参加血迹试炼，大丰收后被师祖收为弟子，也被名正言顺地扣了一半的师门奖励，但考虑到自身地位的提升，也没有抱怨……游戏前期处处体现着“人情世故”在社交中的重要性，韩立正是深谙此道才能在勾心头角的门派纷争中平静地面对各方而来的冷嘲热讽，这样一个低姿态做人的“凡人”，与以往RPG中狡黠的滑头男主角相比，显得更加具有现实意义。

可惜游戏后期剧情显得幼稚狗血了许多，韩立渡过了忍气吞声的原始积累阶段，外出修炼的过程可以用那句颇为流行的“油腻的师姐在哪里”来形容。韩立英雄救美以后便与师姐陈巧倩渐生情愫，剧情不断地寻找拯救着师姐，在血禁试炼里与南宫婉那风流一夜韩立似乎忘得烟消云散，原著中的南宫婉尴尬地沦为女配角。后期剧情完全就是三流古装剧水平，反派人物如越皇，魔宗宗主王禅都是极其脸谱化的弱智丑角，难以给人留下深刻印象。如果不是最后一章点明黄枫谷一众长老欺骗弟子抵抗魔宗，实则为自己跑路争取时间，很难让人相信后半段的弱智剧情与前期着重强调过“人心险恶，处处算计”的描写，居然是出自同一个游戏。

整部游戏的剧情相较原著只是非常破碎的一小段，在适当的改编下为我们上演了一出真正的屌丝逆袭，凡人进击的好戏，遗憾的是因为前后风格的不统一，显得底气不足。

嫁接的奎爷

在官方的宣传里，《凡人修仙传单机版》被归为ARPG的类型，从最初的演示来看，也确实与国内泛滥成灾的MMORPG如出一辙，似乎是个“大菠萝Like”游戏，可亲通关以后，游戏的底层架构却让笔者吃了一惊——与其说这是一个“大菠萝like”的ARPG，我更愿意把它定义为嫁接在ARPG上的ACT。

早年的国产ARPG，不论是侧重于装备系统的《三国赵云传》，还是更强调动作招式的《刀剑封魔录》，归根结底他们都是《暗黑破坏神》的同类游戏，需要长期培养角色，游戏中也有多种多样的道具，“刷”的成分也不少了。

再来看看今天的《凡人修仙传单机版》，除了UI十分简陋，有几分十年前的前辈们的“旧容颜”之外，其余的结构几乎与上述游戏迥乎不同——这个游戏的关卡设计，俨然是一个动作类的清版过关游戏。本作攻击判定十分宽泛，导致韩立在野外就像一个身手不太利索的战神奎托斯，打杂兵如切瓜砍菜一般容易，可是砍杀过后，地面并没有堆积如山的装备和道具可捡，很多玩家就纳闷了，不是说ARPG吗，怎么没有“单挑BOSS，怒刷装备”？其实打怪不掉装备，便已暴露了游戏不同于ARPG的底层架构，你看地上还掉了血球不是，本作绝大多数打杂兵流程主角都是被困在空气墙里，只有清版才能继续，这些都是《战神》《鬼泣》等ACT动作游戏的典型设定，可是由于初出茅庐的制作方做不出ACT那样出色的手感，便把ACT的基础设定嫁接到ARPG的框架上，这样折衷的设计使本作产生了异于常人的奇特面貌。

“大菠萝”的子孙们，往往都会有角色自身等级，技能（武器）等级，随机装备，迷宫探索等设定，而流淌着ACT血液的“凡人”，只有武器精通即武器等级系统是ARPG的经典设定，其余上述元素一个也没有采用。抛弃了角色等级，凡人的解决方案是学习《战神》，通过开箱子积累“炼体刚玉”增


▲地理信息的错乱暴露了RPG与ACT难以消除的冲突


▲很多Boss战技能特效都很瞎眼，比如变身后的越皇


▲颠倒五行阵里的推磨机关重复率过高，使人厌烦


▲“明哲保身则永失大道”，可见韩立不是一个一味退让的人，为了修仙也敢于涉险


▲初入山门便遇到叶尘子索丹的黑化剧情

加生命上限；不能“怒刷装备”，但是游戏的各章都会提供每类三样武器供玩家选择，其中基础属性最差的可以通过炼器系统大幅度强化，攻击成长幅度甚至可以跨章节使用；没有幽寂恐怖的地下城迷宫，却在纯线性场景中提供了一些动作游戏常见的解密要素，比如《鬼泣》里的经典浮空踏板，打水晶爆魂，地上来回飞转的圆锯机关，《三国无双》里的山路滚石障碍，还有《战神》里的“推磨”旋转机关，推石像压机关，甚至连箱子和门等可交互物品的提示都是和战神一样的闪光点，看似继承自ARPG的武器精通系统，其实也是不折不扣的《战神》式注魂强化。

不过随时可以按快捷键嗑药还有按1234使用技能的设定，都提醒着你这个游戏身上还流着ARPG的血。“凡人”的“战斗→探索”机制几乎完全没有使用ARPG的方案，而是向《鬼泣》《战神》系列取经。但又不能说“凡人”就是一个ACT，这不仅仅是因为打击感和技能华丽程度无法达到ACT的基本水平，主要原因是在战斗探索之外的环节，“凡人”还是保留了很多RPG的面貌，所以只能称其ACT元素为“嫁接”。

错位的引擎

虽然游戏系统设计不乏亮点，但是糟糕的程序表现却很大程度上毁了凡人的游戏体验。

尽管制作方一再强调已对游戏进行反复优化，游戏大部分时间帧数也很充足，但游戏过程中的卡顿问题依然严重：怪物出现的时候卡，第一下挥武器卡，打死怪物卡，渲染系统UI或地图界面还是卡……频繁的卡顿使人难以忍受，制作方水平不济自然难逃其咎，但是程序执行效率如此之差，恐怕还是与错位使用的引擎有关。

《凡人修仙传单机版》与《轩辕剑六》使用了相同的Unity3D引擎，另外一款还没上市的国产ACT《御天降魔传》也采用了该引擎。Unity3D在移动平台和网页平台大放异彩，可是至今为止仍无采用该引擎的PC端大型游戏先例可供参考。这是因为国外的单机大作大多采用虚幻或者CryEngine等成熟商业授权引擎，部分有实力的大厂商则会采用自研引擎，国内单机游戏开发商预算十分有限，往往对授权金高昂的授权引擎望而却步，而且就算拥有了这些成熟引擎，以他们可怜的程序员数量，引擎基础能力的调用都成问题，更不用提自己研发引擎了。Unity3D引擎的出现似乎是他们的救星，低廉的授权费和强大的跨平台能力都极具诱惑力，所以国内团队趋之若鹜。可是该引擎的主战场是移动平台和云端，开发传统单机（PC，主机）游戏的许多底层功能并没有提供，偏偏底层构架又未完全开放，很难进行适应性改造，所以也不难理解为什么上述三个采用Unity3D引擎的国产单机游戏程序执行效率都难称合格了。

黑岛遗老遗少们在被戏称为“过气游戏制作人要饭平台”的Kickstarter上筹资制作的《废土2》，恐怕是目前已知在用Unity3D引擎开发的最知名项目，不过项目一拖再拖，被无限延期，至今没有实际视频演示，可见制作方自己也没有信心，再加上作品以Bug成堆闻名的黑曜石协助开发，让人为《废土2》的程序表现捏了一把汗。

诸多国内团队青睐Unity3D引擎或许也是为自己留了条后路，一旦传统单机做不下去，需要转型时，如果现去熟悉Unity3D引擎显然效率太低，不如先用自己现有的项目拿Unity3D练练手，为以后积累经验。

当然用这样一个错位的引擎所得到的开发经验以后是否受用，就是另一回事儿了。

《凡人修仙传单机版》虽然问题不少，但是闪光点同样不容忽视，不难看出这个团队玩过不少经典游戏，并且在设计上也有很多自己的想法并敢于实践，冲着这点，我们就有理由为他们鼓掌。因为对于新团队而言，经验和技术是可以练出来的，但是，思想却很难。P



▲《废土2》被无限延期，却连个演示视频都没有，不禁让人怀疑是否是U3D引擎出了问题



▲目标低调重启《秦殇2》，却没了下文

神偷
Thief

侠影传奇再现

期待度：★★★★
制作：Eidos Montreal
发行：Square Enix
类型：冒险
发售日期：2014年2月
撰文：江苏 老黑

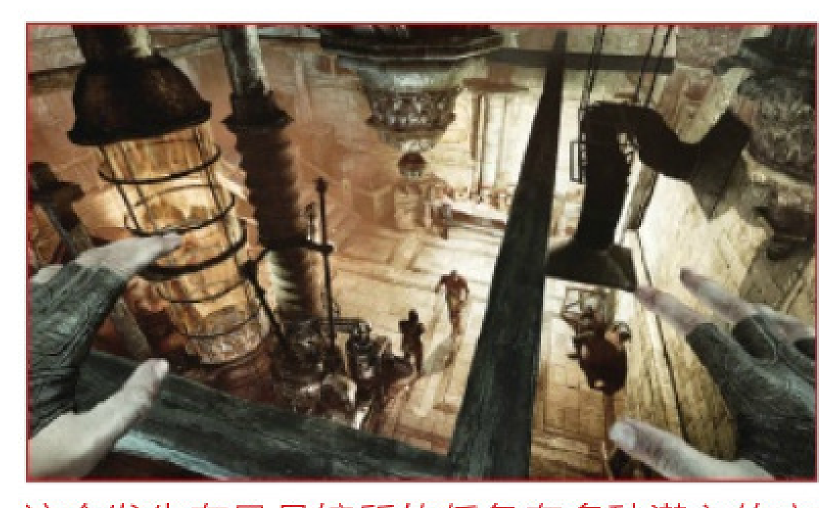
潜入题材已经越来越不受动作游戏玩家的待见了，在《细胞分裂》已经全面ACT的背景下，它的老师——《神偷》在重启之后，还能保持自己的硬派风格吗？

与《耻辱》的同与不同

维多利亚时期的建筑风格，一个靠高压统治维持的城市，呈蔓延之势的疾病……这些特色很容易让我们想到去年的一部潜入神作《耻辱》，与之相比，《神偷》的确有一些相似之处。但回归后的贼王Garrett除了更换配音演员，性格中增加了少许戏谑色彩以外，与此前相比并没有任何变化：他依然是靠着一把弓箭，一支匕首，在阴影的庇护下悄然接近目标的财富猎手。没有时间停滞、传送门、意念控制动物等等魔法，处于绝对弱势地位下的玩家依然要依靠对时机的把握，对环境的利用，在生死之间实施各种“顺手牵羊”行为。

与《耻辱》中的顿沃城相比，新版《神偷》中的“大城”在面积上要小许多，并且不具备沙箱特性。但在内容上，后者还是有不少优势——所有的房屋都可以进入，不过财宝并不会在库房里静静地等着“新主人”的到来。与前作《致命阴影》类似的是，本作的城市也会由不同的派系控制。如果你误入了邪教分子或者是专门研究杀人兵器的科技宅的房屋，那么就只能自求多福了。


墙角窥视技能只有在中远距离使用才是安全的，否则就会有被发现的危险


这个发生在风月馆所的任务有多种潜入的方法，你甚至可以把鸦片烟倒入通风系统，麻翻在场的所有守卫

猫鼠游戏

大凡将胡砍乱杀作为一种行动选项的潜入类游戏，走高调路线向来都是最便捷的游戏方式，《耻辱》就是一例。《神偷》总监Nicolas Cantin表示新作中会给予Garrett强化一些正面战斗技能，玩家甚至可以应付两三个人的围攻。但高调行为只能为Garrett逃离险境赢得一些时间，如果你对“白刀子进红刀子出”产生了某种偏爱，很快就会面临更大的麻烦。在进入警戒状态后，敌兵的搜索行为会有很强的针对性——藏身点、被“水箭”射灭的火把、被移动过的机关附近都是巡查的重点区域。更可怕的是，敌兵还能通过墙壁上的攀爬痕迹追踪到此时正傻站在高处等着警报解除的主角。与《细胞分裂》最新作《黑名单》类似的是，嗅到一丝人味就狂叫不止的猎狗会无视Garrett身上的黑色伪装。如果你此前偷窃过某个NPC的财物，那么当你逃离了警卫的视线，却不慎被它们看到后，还是会陷入人民战争的汪洋大海之中。

剑勇传说——忍者龙剑传Z

Yaiba：Ninja Gaiden Z

隼龙，老子就是变了僵尸也不会放过你！

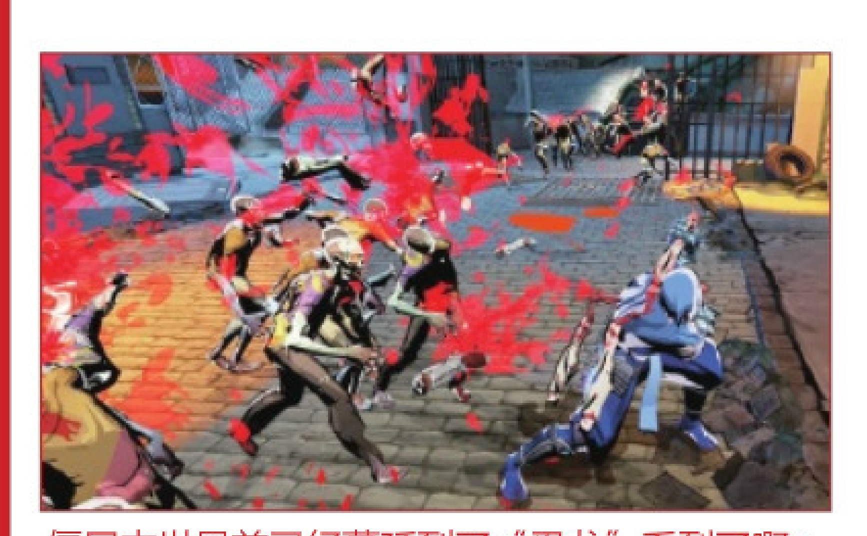
期待度：★★★★☆
制作：Team Ninja
发行：CAPCOM
类型：动作
发售日期：2014年第二季度
撰文：江苏 老黑

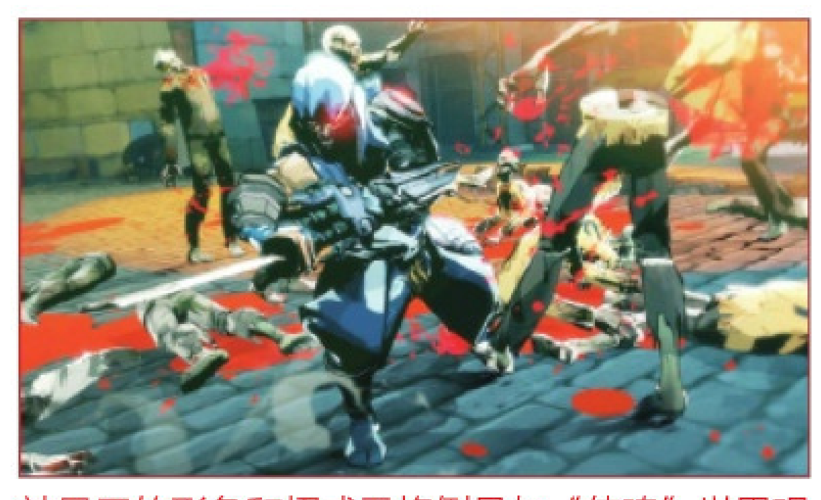
自从“硫酸脸”板垣伴信带着一票小弟离开脱裤魔（Tecmo）后，“忍龙”就像丢掉了魂。不再“狂霸酷拽”的Team Ninja小组不得不与昔日的动作天尊CAPCOM合作，寻求新的突破，这一计划也得到了稻船敬二的大力支持。作为一部原创作品，《剑勇传奇——忍者龙剑传Z》（以下简称YNGZ）不启用正篇故事的主角隼龙是可以理解的。但如果你没有注意到标题最后的这个字母Z，就绝对想不到自己居然要操作一只僵尸，去上演新的龙剑传奇！

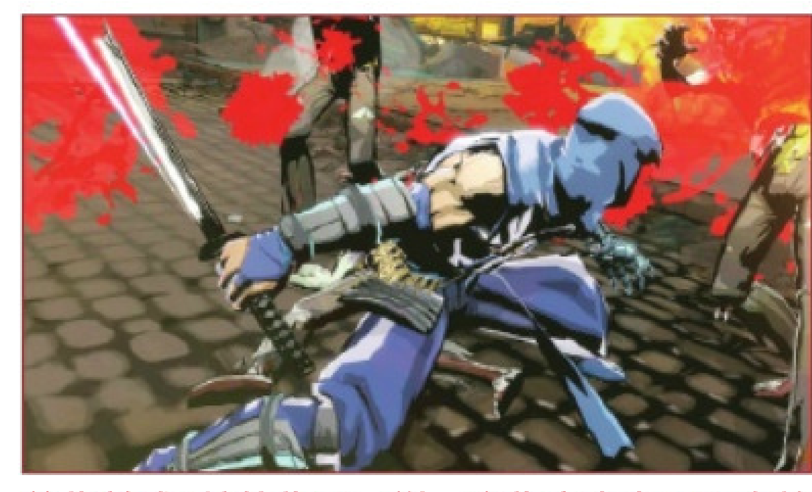
本作的主角神风刃“生前”是一个嗜血如命的恶棍，喜欢在黑人说唱乐的伴奏下享受杀戮的快感。在“最后”一场战斗中，他遭遇了忍者界的传奇——隼龙，结果自然是毫无悬念的，躺在竹林中悲惨的死去。此后借助科技的力量，神风刃以生化忍者的形态再次踏入战场，现在这具行尸走肉的心中只有一个信念——找到他，打败他，杀死他！

在国际游戏市场“西风压倒东风”的大环境下，YNGZ是一部完全迎合欧美市场口味的外传作品，不仅在画风上采取了美式重金属漫画风格，而且还融入了黑色电影、黑人街头文化和邪典漫画等风格。更重要的是，游戏的世界观已经不再是和风与现代的混搭，它更像是《行尸走肉》的动作版，主角将在僵尸末世之中寻找隼龙的踪迹。

神风刃手中的这把被隼龙所持“龙剑”斩断的武士刀，更像是一件时刻提醒自己这个奇耻大辱的纪念品，除了基本的刀剑攻击以外，他更多是依靠自己身上加装的附加装备制造腥风血雨的——安装在断肢处的机械臂才是输出让人眼花缭乱特殊攻击的支点。这种武器最基本的功能就是抓投，以及捏爆处于气绝状态下的敌人。此外还能将这件“假肢”当作攻城锤使用——跳起后使用机械臂攻击，主角就会在加速度状态下冲回地面，对落点附近的敌人产生震撼伤害，这种装备在地面和空中都可以进行三段蓄力。在紧急情况下还能让机械臂的能量系统过载，使出火箭捶将满屏的敌人全部炸飞。P


僵尸末世目前已经蔓延到了“忍龙”系列了啊！


神风刃的形象和招式风格倒是与“侍魂”世界观中的首斩破沙罗有几分相似


就像美式B片的作风一样，本作中也有用不完的血浆

FIRST PRINTING, FIRST PERSON SHOOTING

OVER 5,000,000 BULLETS SHOT

TONY LUCIANO & TWIN DRAGON

LEVEL 1

WHEN THEY TOOK HIS BEST GAL, HE WENT BALLISTIC...

35¢

喋血蓝宅
Blue Estate

纯粹意义上的"体感"射击

期待度：★★★★
制作：HESAW
发行：HESAW
类型：射击
发售日期：2013年第四季度
撰文：江苏 老黑

《喋血蓝宅》（以下简称BE）是一部改编自Viktor Kalvachev同名暴力漫画的光枪射击游戏——无论是原生还是街机移植，这种游戏类型在PC这个FPS的大本营平台上从来都没有成功的先例，因为玩家无需（当然也不可能）控制主角的移动，只能用鼠标像打地鼠那样朝着屏幕上点来点去。也许BE依然无法打破这一魔咒，但可以肯定的是，它将会是同类题材中最"特别"的一个，因为它根本就不需要用到你的鼠标！

是的，这是一款无需任何传统输入设备，只需要双手就能玩转的打枪游戏，前提是你愿意花上600元人民币去购置一项"黑科技"——本作是世界上首部原生支持LeapMotion体感控制系统的游戏，将一个比U盘略大的扫描设备放置在显示器的下方，它就能精准识别用户手腕和指间的移动。LeapMotion目前已广泛使用于传统显示器触控操作。那么在游戏中它又是如何运作的呢？

就像我们在光枪游戏中所看到的那样，同屏往往会出现多个敌人，他们的躯干部位会有一个逐渐缩小的圆圈，提示各自的攻击倾向（当图形变为最小之后，就代表该名敌人将要开枪）。根据各自的威胁程度，玩家用右手做出枪型的手势，然后对着敌人略微抬起（模拟后坐力），就能发出射击的指令。掌心快速合起之后再次张开，就会更换下一种武器。将"枪口"指向屏幕区域以外，代表重装子弹。与《化解危机》类似的是，某些场景也允许主角进入掩体回避迎面袭来的弹雨，但操作上根本不需要借助脚踏板这样的外部设备，只需要掌心下压即可实现。

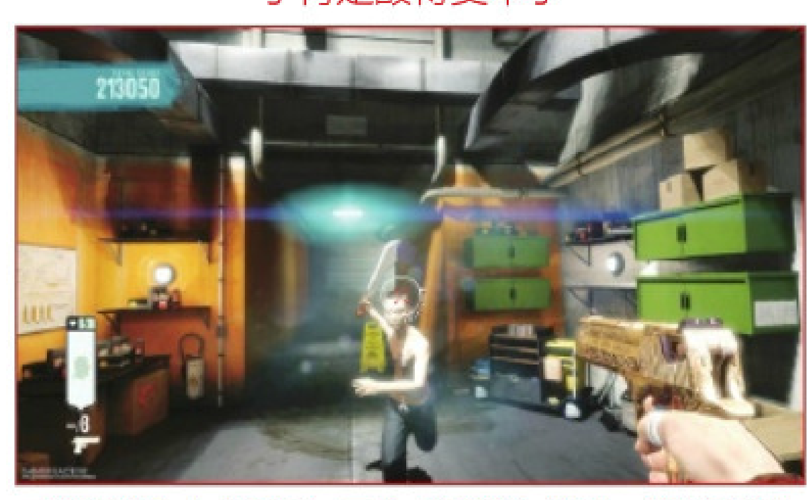
BE的原作是一部充满美式Cult风范的邪典漫画，这一特色也会在游戏中得到充分体现。与此前Techland的《狂野西部——枪手》类似的是，BE会把用于叙事的画外音与游戏流程结合起来，

虽然游戏流程将会是"轨道射击"方式，但在一些关键点，玩家可在漫画分格中选择剧本走向。比如在攻入一家异域餐厅前，就提供有正面强攻、潜行猎杀和远程狙击三种选项。在选取对应选项后，关卡设计、敌人的分布和手中的武器都会出现"戏剧性"的改变。


根据Leapmotion控制器的用户反馈来看，其横向的定位相当精准，但纵向运动的识别完全不靠谱，相信游戏中敌人的分布也会以地面为主



霰弹枪需要玩家在屏幕前用双手操作，时间长了肯定酸得受不了



肉搏型敌人的身上不会出现警戒圈，但如果让他们跑到跟前，掉血肯定是少不了的



石炉
Stonehearth

添砖加瓦，开拓沙盒游戏的新疆域。

我们都知道，Hearthstone就是暴雪出品的《炉石传说》，但《石炉》（Stonehearth）又是个什么玩意儿？其实，这部作看之下确实很有沽名钓誉色彩的作品与《魔兽世界》的衍生产物没啥关系。从游戏类型上来看，《石炉》的模式很容易让我们联想到《我的世界》这种“堆砌物块创建梦想景观”的作品。但与后者相比，《石炉》最大的特色就在于玩家操纵的不仅仅是自己的化身，而是整整一群开拓新疆土的移民——有些像《木石世纪》？确实如此，但从演示视频来看，《石炉》的内容丰富程度似乎要更胜一筹：玩家可以指挥自己的手下四处收集资源，平整地面，进而创造出理想中的城镇，并且随着资源储量的提升与技术的进步，各种建造工艺的持续引入也让城镇不断地走向发展完善。当然，就像《我的世界》会有“苦力伯”来不断骚扰玩家一样，《石炉》当中也有不少野生的敌对生物让我们满足征服与捕猎的欲望。除此之外，还有不少体积庞大的Boss级怪物会在玩家建设家园扩展地盘的时候展开入侵。需要特别留意的是，除了会对我们的居民造成可观的伤害之外，这些Boss还有能力对我们辛勤建设的城镇展开大肆破坏。倘若诸位不想让自己的建造心血毁于一旦的话，勇往直前并速战速决无疑是对付这些霸王野怪的正确方式。

制作： Radiant Entertainment
发行： 未知
类型： Roguelike
发售日期： 2013年12月31日
撰文： 北京 坏香橙



病房2——高清版
Dementium Ⅱ HD

旧瓶新酒，高清化登场的掌机移植作品。

在不少朋友的印象中，每年的圣诞节都是各大游戏厂商争相推出重磅大作的黄金销售季。但事实上，在这个销售旺季正式到来之前，相当一部分厂商都喜欢把底牌保留得稍微久一些，换句话说，真正能够敲定上市日期的作品并没有想象中那么多。不过尽管如此，至少在此时此刻，某些已经跳票太久以至于玩家快要失去耐性的游戏摆出的姿态还是要稍微恭谦一些——《病房2——高清版》便是其中之一。从标题来看，我们不难捕捉到这部作品的一些关键信息：首先，本作的内容至少有九成以上的可能性会与“恐怖”这个主题脱离不了干系；其次，这部游戏的原生平台应该不会是Xbox360或者PS3，也不会是更早的TV游戏主机，“源自掌机”的可能性更高——没错，《病房2》最早的登场平台就是任天堂的热卖掌机NDS。从游戏的内容来看，《病房2》多少会让人联想到《寂静岭》系列，玩家扮演的主角活动的区域大多都是医院、监狱和教堂等“基于现实”的场所，所面对的敌人也有部分拥有近似人型的扭曲外观，游戏的流程更是保持了“解开谜题→向前推进”的标准路数。另一方面，PC版《病房2》的移植消息早在2012年就已经在网上广为流传，然而在多方因素的影响之下，整整经过一年才终于敲定了2013年12月18日的发售日期。

制作： Memetic Games
发行： Digital Tribe
类型： 动作冒险
发售日期： 2013年12月17日
撰文： 北京 坏香橙



彩虹六号——爱国者
Tom Clancy's Rainbow 6: Patriots

可喜可贺，又一知名系列荣登“永远”殿堂！

2013年10月2日，美国军事作家、著名美式主旋律反恐题材畅销小说大师汤姆·克兰西蒙主感召，踏上了追随政治偶像罗纳德·里根的西行之旅。尽管这位老牌红脖子大侠已经在物理层面上正式封笔，但对于他背后的写手组织以及运营团队来说，余热未散的品牌依然不乏挖掘利用的价值。所以说，尽管《彩虹六号——爱国者》这部公布已久的作品已经从2011年一路跳票至今，但这个开发进度不明的“雾件”游戏商业价值依然没有完全弥散也是事实。通过官方之前放出的消息以及实机游戏画面，我们可以得到如下这些只鳞片爪的信息：在本作当中，玩家将要对抗的是一群训练有素、组织纪律严明的恐怖分子，这群唯恐美国不乱的反社会分子声称“被贪婪政客和垄断企业玷污的美国需要一场彻底的革命才能走上正轨”。不得不说，在经历过一系列罢工运动、华尔街游行以及美联邦政府关门事件之后，这个老套但依然不乏现实色彩的背景似乎还有几分“值得一看”的价值。不过根据育碧官方发言人的说法，随着近几年游戏业界潮流以及技术的不断变化发展，这个公布于2011年的剧情大纲依旧处于“持续更新”的状态。至于这部开发进度全然不明确的作品究竟会以何种姿态在何时登场，好吧，或许我们可以期待一下2013年的圣诞档期。P

制作：Ubisoft
发行：Ubisoft
类型：动作
发售日期：2013年12月31日
撰文：北京 坏香橙



信长之野望14——创造

快跑，“尾张大傻瓜”又带兵杀过来啦！

在卖出了无数以日本战国时期或中国三国时期或两者杂糅为背景的“无双”游戏之后，在大批新生代玩家对KOEI的印象已经固定在“割草游戏大户”的定位之后，随着2013年的到来，这家老牌日本游戏大厂终于留意到了“这个年份包含公司某个经典历史策略游戏系列登场30周年纪念日”这一事实，意识到用“无双”来抚慰那些期待已久的老玩家似乎不太现实。于是，《信长之野望14——创造》就在无数骨灰玩家翘首企盼的关注目光中来到了我们面前。显而易见，这部寄托了众多玩家的期盼，拥有“创造”之名并昭示着系列未来发展之路的作品必然会包含许多崭新的要素：首先，游戏大地图是全3D的，从城下町（以领主居住的城堡为核心建立起来的城市）到日本全境的地图都可以实现无缝衔接，并且随着玩家的不断“创造”，地图景观也会发生改变。在战略层面上，放大战斗画面之后出战士兵逐一可见，同时兵力分配输送的进一步细化也让战术主题变得更为多样化，来自多个城池的军队汇聚而成的合战也让宏观上的战斗变得更为壮观——考虑到本作将有超过300座城池登场，此方面的表现似乎值得我们期待一番。最后，日本战国史上出现过的事件也会通过类似“任务”的模式加以重现，玩家可以真正地投身历史洪流中展开“创造”P

制作：KOEI
发行：KOEI
类型：策略
发售日期：2013年12月12日
撰文：北京 坏香橙

PC DVD-ROM



TOM CLANCY'S

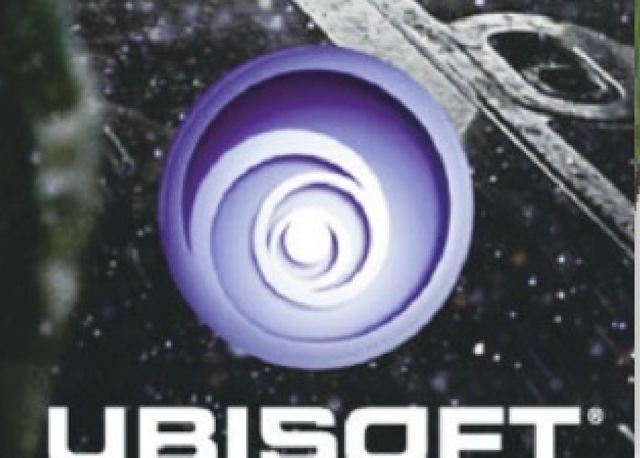
SPLINTER CELL
BLACKLIST

第四梯队出击！

《细胞分裂——黑名单》特战专题

■策划 本刊编辑部

导读





■江苏 老黑

"后克兰西"时代的渔夫大叔——评被重启的《黑名单》

当地时间10月1日，美国著名军事惊悚小说大师汤姆·克兰西（Thomas Leo Tom Clancy, Jr）因病去世，享年66岁，他的离世让无数军事迷伤心不已，庞大的Tom Clancy产品从此以后变成了一份份只能怀念的遗产。其实，该品牌的小说与游戏作品早在上世纪末就已经进入了"后克兰西"时代——2000年后的绝大多数以Tom Clancy冠名的通俗文学出版物，都是由授权写手公司代为完成的。在游戏领域，克兰西于1996年与退役的英国皇家海军潜艇舰长Doug Littlejohns创办了红色风暴公司，但除了第一款作品《政治报》（Politika）以外，其本人并没有直接参与游戏作品的具体制作。尽管如此，以《幽灵行动》《彩虹六号》为代表的军事题材游戏还是具有了TC品牌"高端大气上档次"的风范。即便在《幽灵行动——尖峰战士》这部明显倒向动作射击风格的作品中，依然还有对"军事"二字最基本的尊重。然而随着"红暴"名存实亡之后（自从2004年之后该公司就再没有推出过任何产品），TC游戏品牌下属的四大系列（包含《细胞分裂》与《鹰击长空》）就已经已经放弃了一切的节操，将军事纪实风演绎成为了"军事奇幻风"，将制作主旨从巩固硬核玩家基本盘，适当放弃不符合军事色彩的娱乐性，转向了制造更多的游戏乐趣。对于Sam Fisher（山姆·费舍尔，Fisher意为渔夫）大叔的真粉们来说，即便在经历了《细胞分裂——断罪》这部堪称"面目全非"的作品之后，想很快就接受最新作《黑名单》的毁三观作风，也不是一件容易的事情……



"工程师"们一出场就完爆了美军基地，比2代那群炸大使馆的东南亚恐怖分子果然高端大气上档次

你不认识我啦？我就是刚才那个渔夫大叔啊！

《细胞分裂》从第一作开始就不是一部以演出效果见长的游戏，Fisher沉稳、内敛的性格，是对这种作品风格的最佳诠释。同时，在行动中通过无线电与"第三梯队"以黑大叔Lambert为代表的组员们进行的各种神吐槽（含自我吐槽），以及用嘴皮子对敌人实施的各种戏谑，又让角色的形象更加立体化。当年蒙特利尔小组深化Fisher形象的主要途径并不是依靠戏剧性的情节，而是让玩家在扮演主角的过程中慢慢体会的。身经百战的Fisher与超人无关，任何高调的想法都能让任务毁于一旦。同时，他也不是超人，既无全知全能的本事，也不可能只身一人化解危机。对这一风格的最好诠释，莫过于《明日潘多拉》的最后一个任务：当Fisher找到隐藏在洛杉矶国际机场的ND133生化武器的时候，已经无法阻止炸弹的引爆。此时大叔作出了一个惊人举动——将病毒送入机场公共区域，故意让安检人员发现，随后赶到的炸弹小组将其装入排爆罐密封，最终阻止了这场灾难——特工就应该是一名在大众视线以外，在敌人眼皮子底下活动的幽灵，他永远也无法突破这种身份的局限，去实现各种力挽狂澜。

自《双重间谍》开始，以父女情和自身所遭受的不公正待遇为突破口，《细胞分裂》系列开始深入大


本作的角色除了Kobin以外并不出彩

路线的颓废大叔，直接被育碧多伦多小组整容成为了一名精壮小伙，而且剧本的确不是讲述“Fisher青葱时代”的前传。我们知道在《断罪》的故事线中，由于新任（也是最后一任）主管Tom Reeds的严重叛国罪行，勃然大怒的女总统将第三梯队关闭，已经对美国情治系统的官僚体制彻底绝望的Fisher也带着女儿Sarah过上了幸福的生活——看起来系列故事已经完结了。而到了《黑名单》中，我们发现了大叔不但惨遭换脸，而且还被变了性……性格！他再度怀着一颗红心，两手武器，三生有幸，以四进四出的方式参与到这次扮演上帝，拯救美国人民的伟大事业中！女大统领阁下也非常配合的安排了直属椭圆形办公室的“第四梯队”，并且委派Fisher当上了这个堪称“美利坚最后一条防线”的“领道”——兼唯一的外勤人员。在从3.0升级到4.0之后，整个团队也的确给人以鸟枪换炮之感。他们的办公地点从NSA（国安局）深度掩护行动中心的地下室，搬入了一架可以让“空军一号”看起来简陋得像洒农药飞机的“圣骑士”（The Paladin）号中，从情报、装备到火力支援能力一应俱全。在12小时内，这支“恐怖分子扑杀小队”能够在地球上任何一个位置实施部署。在没有后顾之忧后，大叔理所当然地将以往“Miss them all”的行动选项变成了“Kill them all”。如此强力的配置，自然要更强的对手才行。于是这次跳出来的不是拿着件核武器（SC1）、几罐炭疽菌(SC2），或者弄出个木马病毒（SC3）就做起“灭日扫美”春秋大梦的2B青年，而是一伙操着上等牛津腔，自称“工程师”的国际恐怖分子，他们的诉求是美国撤回所有海外军事存在，否则每当一次时间倒数结束，就要针对美国的高价值目标实施大规模袭击。最可怕的是，他们是这么说的，也是这么做的！

在这架“碉堡了”的高科技空中堡垒中，Fisher可以自由行动，同组员们进行互动。你的小伙伴中包括有科技宅Charlie（装备升级），不再敢与大叔互喷，从女王沦落为女仆的老搭档Grim（情报/火力支援），在单人任务中总是在说出“你

叔的内心世界。纵然Lambert的死被公认为是一个败笔，但这也是与昨天彻底告别，让大叔从单纯的精英特工向着Jason Bourne（《谍影重重》）、Jack Bauer（《反恐24小时》）这样的破茧狂龙形象转型，单纯凭借个人能力，依据“目的证明手段”的信条对庞大的特务体制展开绝地大反击，这明显符合时下受众对反体制悲剧英雄的审美期待。因此，即便在《断罪》这样一部由于转型幅度过大而招致无数非议的作品之中，大叔的形象依然得到了发展。

最新作《黑名单》在人物塑造上的最大问题不在于换了声优，也不在于大叔的沧桑面庞变成了一个侧看像Issac（《死亡空间》），正看像“斜坡”，爬起墙来完全就是“波斯猴子”化身的山寨货，过于扁平化的形象让对大叔命运有所牵挂，对故事的未来发展有所期待的玩家们觉得自己完全就是在浪费感情。如果《黑名单》是对《细胞分裂》进行重启的第一步，那么至少在对大叔形象的重塑上，本作没有取得任何实质性的结果。

纵然大叔早在数年前就在对由于年龄问题而引发的各种力不从心进行着自嘲，但让我们没有想到的是，他居然从一个走乔治·克鲁尼


这不是诺曼底号！



医疗舱除了增加回血速度的升级选项，还可以拿起电话和女儿唠唠嗑，果然是治愈系神物

上，我掩护”之后就神隐的黑人外勤搭档Issac，还有从前作就被大叔各种虐待，本作被绑到飞机上，以提供黑市武器的方式为自己赎罪的武器贩子Kobin，你甚至还可以在任务的间隙拨通留守儿童Sarah Fisher的电话，聊聊各自的人生体会。这种小型沙盒的味道，在本作的任务机制上也有充分的体现。在巨大的触控系统SMI（Strategic Mission Interface）上，当前开放的主线、三个同伴提供的支线，以及合作和对战模式，都可以“一触即发”。不过，也许是女总统早已预料到了联邦政府将会在今年10月关门大吉，她给这支直属自己的杀手小队所提供的预算也是相当抠门的——从一支小小的瞄准镜，到“圣骑士”号雷达、武器系统的升级，都需要Fisher自掏腰包！

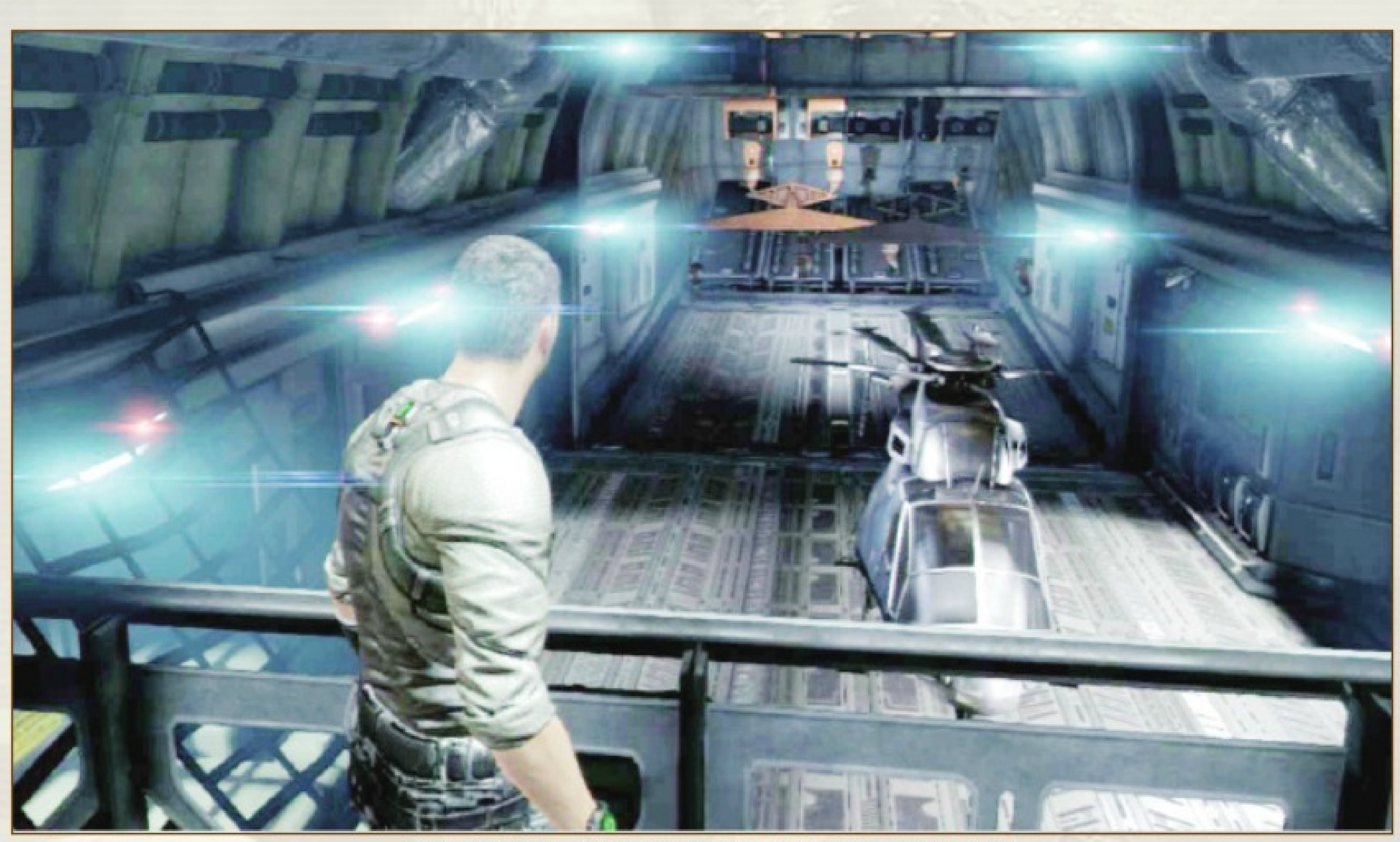
正确的打开方式

尽管本作并没有排斥潜入，但在整体设计思路偏向动作射击之后，再想靠带一把小手枪和几发子弹的“裸奔”方式行走江湖，这已经是断然不可行了。你必须将“完美”二字与“赚钱”精密联系到一起，不仅要干以往让“老玩家”们所不齿的脏活累活，而且还要投入各种以杀人越货为第一要务的支线任务中。

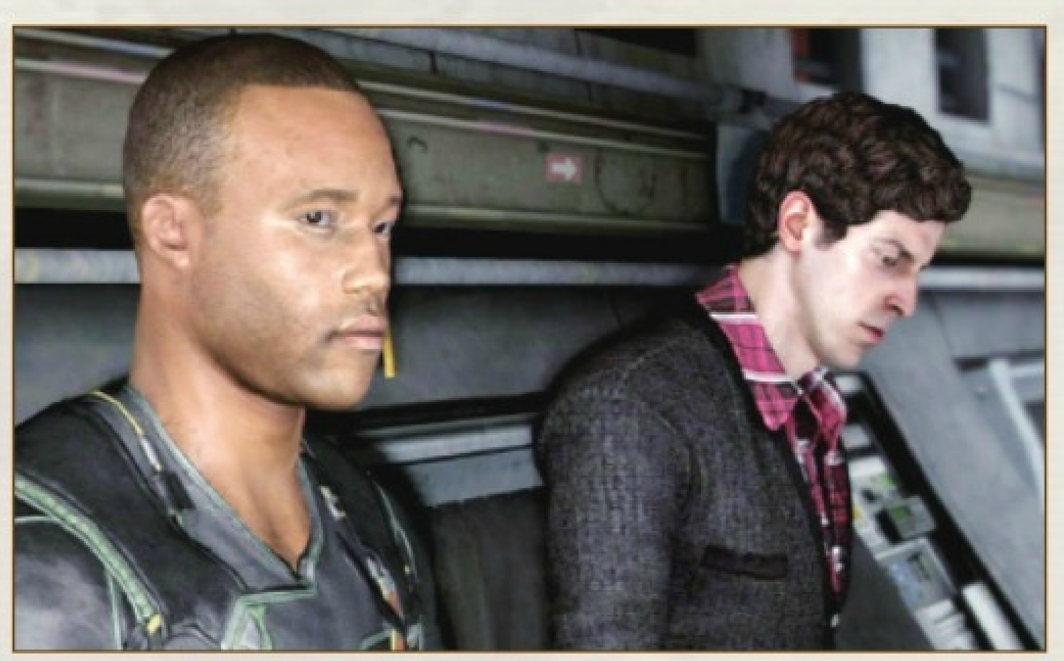
在《断罪》这部由于风格过于违和而招致海量恶评的作品之后，从蒙特利尔小组手中接过衣钵的多伦多工作室，首先想到的就是总结出系列发展至今的所有成功要素，因此我们看到了经典的“射灯泡——搬尸体——八字步”玩法，看到了大叔重拾军刀（从“卡巴”匕首换成了“虎牙”爪刀），看到了大叔再度具备了切割帐篷、悬挂拽人、拷问情报等技能，包括“三眼幻魔镜”、SC4000步枪、瓦斯弹、电击器等经典潜入装备也全部回归。基地系统和分支任务在《双重间谍》早已有雏形。除此之外，Fisher在《断罪》中演绎高节奏“幻影特工”所使用的掩体瞬间切换、瞬杀（Mark&Execute）、鬼影（Last Known Position）、决定重要目标生死等等特性也与“复古风”进行了混搭。然而，以“慢”为关键字的1～4作与主打“快”第五作《断罪》的风格本质上是不兼容的，如何才能让这样大容量、大幅度的杂糅不至于沦为一盆大杂烩呢？

多伦多小组的解决方案正是这样一句恶俗的广告语“总有一种适合你”。对于崇尚潜入精神，视扣动扳机为最大侮辱的硬核玩家而言，“魅影”（Ghost）路线是最能彰显个人能力，也是来钱最快的打法，单单回避掉一个敌人就能赚到200点奖励，“圣骑士”号上也提供了大量的潜入辅助装备和科技，比如可以在小地图上标注敌人视线朝向的高级雷达，直接将脚步声作消音处理的鞋子。然而，光有了这些“金刚钻”还远远不够，“打铁还需自身硬”的法则依然作用于“大叔2.0”的身上：本作除了普通敌兵以外，还加入了光靠嗅到味道就能把入侵者给找出来的猎犬，在夜视镜、无人机等尖端科技成为了敌人的标准配置之后，黑暗也不再是“老渔”最可靠的守护神。即便是最低级的杂鱼，他们现在也完全不是只会按照预设路径来回转悠的天然呆——不仅行动路线没有规律，而且彼此视线重叠，最重要的是当你触发警报后，就会在第一时间感受到从猎人沦为猎物是多么可怜的一件事情。而对于偏爱五代快餐风格的玩家来说，“猎豹”（Panther）无疑是最为激爽的玩法，“Kill in motion”系统相当于“瞬杀”的威力加强版，当玩家标注好敌人然后按下“执行”按钮后，在欣赏大叔曼妙无比的爆头镜头集锦的过程中，依然可以在放缓的时间中继续标注下一批敌人，然后在“杀杀人，跳跳舞“的演出之后迅速用体术攻击打倒一名敌人（获得下一次Mark&Execute的权限），再马不停蹄的继续实施扑杀。在“杀阵”结束之后，大叔在遍地尸体的战场上挥一挥衣袖，然后奔赴下一个舞台，而玩家则获得通过连续Combo赚到的巨额分数，即便是FPS玩家对于这样的游戏体验，也会大吼一声：“爽！”。对于奉行简单粗暴路线，有清版、清弹夹强迫症的打枪游戏爱好者来说，多伦多小组也将无脑杀人设定为了一种行动选项——“攻击”（Assault），Fisher的血肉之躯和以往精度、消音性能优先的装备库自然无法胜任枪林弹雨的火暴场面，于是第四梯队就提供了一套就算拿到FPS中也足以游刃有余的军火库。大口径、高射程、强威力的枪械、管饱管够的爆弹，还有IV级防弹标准的战斗套装，还有什么场面不能应付？

对于从2002年的初代一路走来的玩家们来说，《黑名单》这种包


中火力支援，就靠货舱中拜访的各路大杀器了

罗万象的作风，尤其是生存模式中那种与动作射击游戏毫无二致的“持久战”（守点扛过20波敌人的围攻）出现在潜入游戏中，的确让人感到无法接受，认为这是对传统的一种背离。但深入体验之后，我们可以看到多伦多小组在潜入题材日益势衰的大背景下，依然保留了对经典足够多的尊重。从分数设置上看，全攻型打法才是收益最少，风险最大的打法，因为直接用枪毙掉一个敌人只能获得还不够塞牙缝的50点。只有在赚够了钱，入手了靠谱的防护装备和两件大杀器（SR25、SC4000），并将其改装好，再把“圣骑士”号的医疗仓升到顶（提升回血速度）之后，Fisher才有与敌人来硬的本钱，否则不要说是那些披坚执锐、软硬不吃的重装兵和生化兵，光是最低级的小兵，与之也绝无对枪可能。看起来“一杀一大堆”，根本不需要管藏尸的问题（发现与否一样都不会影响总评），并且打不了还能和敌人捉迷藏的“猎豹”路线，似乎是最安全的，但想靠瞬杀打法刷出最高分，难度也不小。毕竟它对处理两拨敌人之间的时间和时机都有极高的要求，在中后期大量出现佩戴有头盔的敌人之后，大叔的连续爆头秀很容易演砸。从立体化的场景设计和安排巧妙的分支路线来看，《黑名单》骨子里面还是推崇1～4代“零杀人、零发现”的完美潜入玩法。至于不少玩家的游戏体验到中盘以后都会乱成一锅粥的根本原因，还是在于经济体系和游戏方式指向性不足所造成的失控。既然钱能够解决一切，那么在赚够之后，管它什么潜入、猎杀还是走史泰龙模式，玩的都是服装、武器和装备，该买的都买齐的话，完美难度以下都可以肆意横行。拿着最强的纳米服装，十字弓可配15个一击必杀的电击弹外加一堆催眠弹，还有8样各色杀人装备，简直就是想死都难，想不通关更是难上加难啊！


说一声“你上，我掩护”的队友，实在是伤不起


本作也可以像Hitman系列那样将敌人尸体装箱打包处理

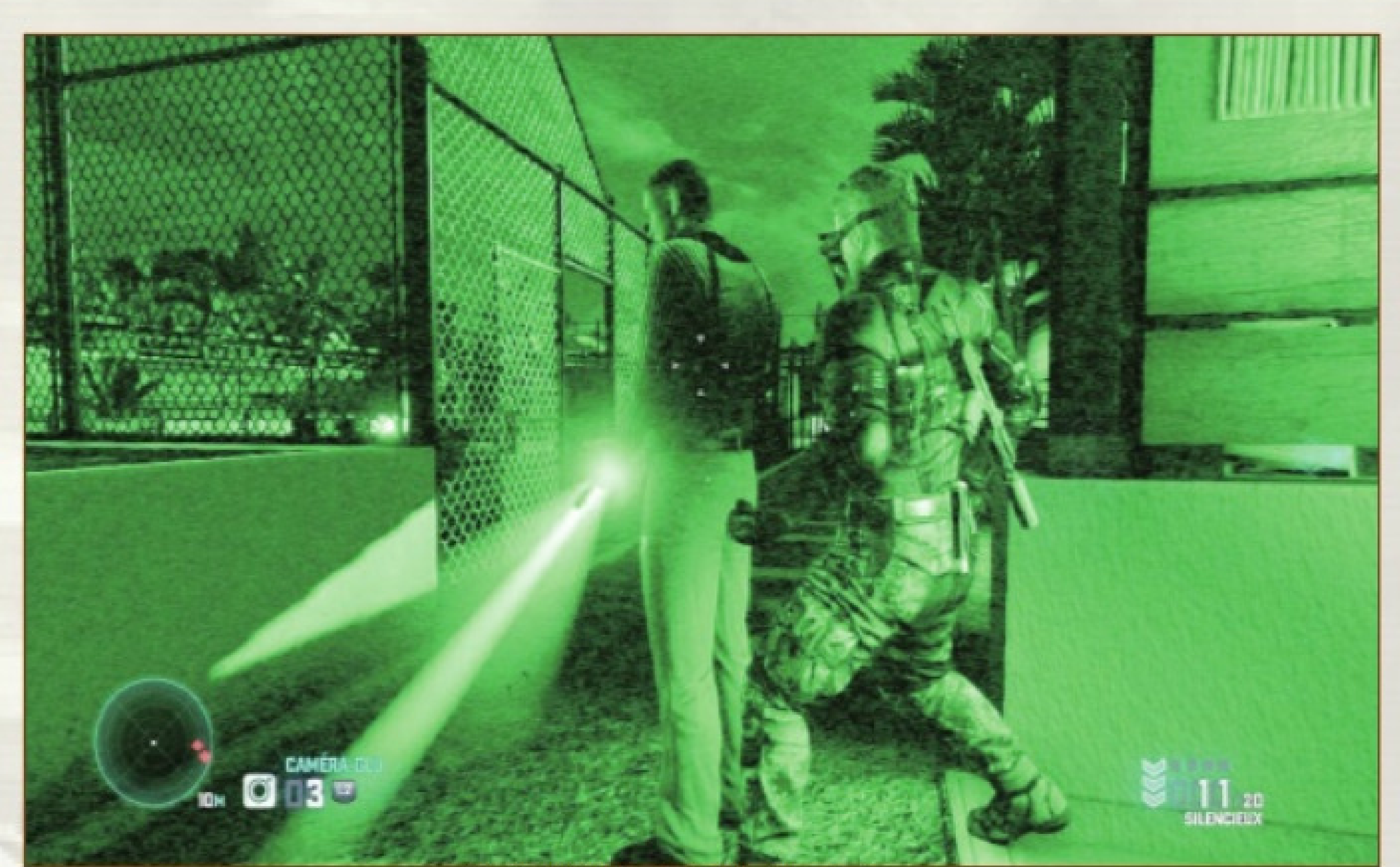
当然，我们不能将上述问题视为是多伦多小组的设计失误。在新增加的“作死模式”——完美难度之下，提升的不仅仅是敌兵的战力，而是对系列发展至今（包括本作）中所有影响潜入的要素进行了自我否定：瞬杀系统只能“标注”（用于提示位于视线盲区的敌人所在的位置）而不能“执行”，可以穿墙透视的声呐镜也被丢出场外，进入房间前必须从门下使用窥镜才能一探究竟。对高调玩家限制最大的莫过于取消了弹药补给箱，不仅仅是火力全开的打法失去了资源，而且就算是瞬杀系统能够使用，恐怕还没敲掉几个敌人就陷入了弹尽粮绝的陷阱，逼迫玩家将低调贯彻到底。

说Fisher大叔在《黑名单》中失去了灵魂，这是毫无争议的。但说《黑名单》彻底违背了《细胞分裂》的精神，这只能归咎为玩家们的打开方式不对了。

豺狼vs猎豹

大凡潜入题材游戏，永远也无法脱离利用规则和AI缺陷，将敌兵玩弄于股掌之间的套路，只要不碰红线，玩家在任何看似危险的情况下永远都会享受着各种潜规则的庇佑，哪怕是MGS2中直接从敌人身后飞奔而过，哪怕是SC4中在根本不够黑暗的情况下从敌人眼皮子底下活动。这一方面是因为AI的不完善，但更多则是设计师的故意为之，毕竟对于讲究流畅体验的游戏而言，必须把发现与否的判定交给非黑即白的二分法，而一旦真的采用模糊化的处理方式，对于玩家而言才是一场灾难。从这个意义上来说，真正能够把潜入过程中猎手与猎物之间的攻防关系演绎到位的，只有SC系列中由真人玩家参与的“谍对兵”模式。

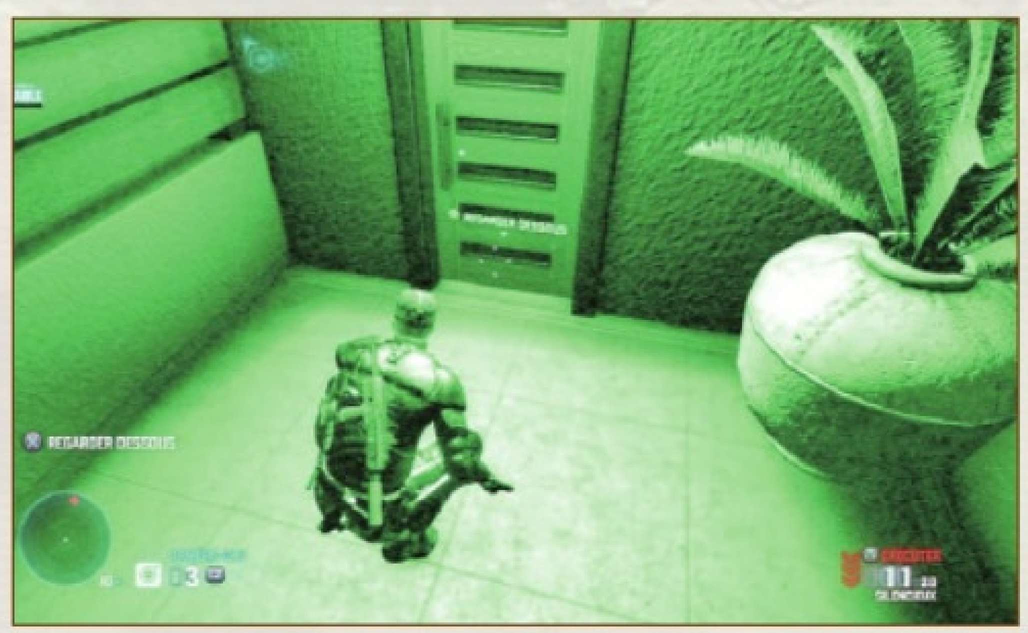
Spies vs. Mercs（间谍对佣兵，以下简称SvM）的基本玩法是这样的：扮演间谍组的一方使用第三人称视角，突破使用第一人称视角的佣兵组的层层戒备完成预定任务。早在Rebellion工作室的《异形大战铁血战士》（AvP）中就出现过类似的游戏方式，包括《孤岛危机3》中的猎手模式，也是对这一模式的继承和发扬。“谍对兵”之所以特别，在于它完美诠释了“在明”（佣兵）和“在暗”（间谍）的这对敌手之间危险的平衡关系。佣兵火力强劲，拥有厚重的防护，但在敌人可以随时随地，且从各个角度实施袭击的环境中没有任何的安全感可言，你只能对敌人的活动被动地做出反应，永远也不会有明确的行动计划。间谍缺


当我悄悄地走到你的后面……

乏锐利的杀人武器，自身的防护能力几乎为零，但黑暗的掩护和上下翻飞能力所赋予的超高机动性，让自己在任何情况下都可以掌控一切。优势与缺陷一样明显的两组玩家始终都要以己之长攻彼之短，并且防止自己的短处被对手抓住，这种高层次的对抗绝非“杀人放火抢地盘”规则所能媲美。

除了传统的2v2以外，本作还增加了SvM Blacklist，这是一种参战人数提升到4v4，并且装备系统完全同步单人/合作装备系统的高强度模式，它明显强化了佣兵组的战场感知能力（但取消了手电筒，只能靠动感探测器和探测雷来发现目标），以此来提升这场猫鼠游戏的节奏。通过不同的服装技能，游戏也出现了职业体系的特征，让四名玩家各自具备了不同的战术价值，也对团队配合提出了更高的要求。肾上腺激素套装可以增大视野，提升对黑暗中目标的观察能力和移动能力，从而让佣兵组中出现了真正意义上的猎人。UAV套装让佣兵组增加了属于自己的第五名队员，那些危机四伏的黑暗角落，都可以派遣“小飞机”实施投石问路。干扰


墙角阴人的操作与4代如出一辙


窥镜的操作不需要调用装备菜单，只需要将视野的中心点对准门缝就能弹出按键提示


搬运敌人尸体不仅仅是为了防止被其身前队友发现，更重要的是避免扣分


杀人的得分永远也没有潜入回避高

套装是针对对手高技术特性的杀手锏，可以让一定范围内的电子设备无效化。

与佣兵组在侵略性方面表现出的咄咄逼人相比，间谍组的战斗服依然在提升自己原先的优势项目：情报服可以为自己标注周围佣兵们的当前位置，数字吉利服完全同步了《幽灵行动——未来战士》中神棍无比的光学迷彩技术，让自己从幻影杀手蜕变为了隐形杀手。过载服堪称是一种“自爆”装备，启用大招之后直接瘫痪所在区域的全部电子装备。与《混沌理论》时代不同的是，间谍在被发现后并非只有死路一条——被电击弩击中的目标不能开枪和近战，此时间谍近身CQB即可将那些盔甲武士们打翻在地。就像Fisher在“圣骑士”号所做的那样，除了选择最能体现自己战术风格的作战服以外，两组玩家还能对头盔、目镜、手套、裤子等组件进行丰富的自定义，它们的作用类似于网络射击游戏玩家们所熟悉的Perk，让角色拥有更快的移动速度、装填速度，更多的物品携带量，大多数武器都能在“基本款”的基础上增加插件。

除底层系统以外，游戏在“顶层设计”（规则）上也在强调对抗的趣味性。撤离模式与《未来战士》的Sabtour非常类似，四名佣兵需要将抢夺到的情报物品带回本方老家。获得目标物并不困难，难的是在得手之后的撤离阶段，此时所有队员的移动速度都会降为最低（步行），当前持有Intel的佣兵对于间谍组而言是可见的，因此接下来的战斗将会彻底白热化。后者需要在佣兵撤离的路线上设下埋伏，干掉关键敌人，然后回收物品（对着道具按住Y键），执行这个过程中同样也意味着自己将会曝光，需要队友在黑暗中实施掩护，同时还要担心磨刀霍霍的敌人实施“黄雀在后”。

4v4抢点模式，玩家可以随意选择扮演佣兵或是间谍，去争抢地图上的据点，此时的间谍也必须将“高调”作为一个行动选项，双方随意选择职业也使得玩法变得丰富多彩，佣兵有着极高的护甲和强力武器，间谍有着移动力和侦查能力，间谍由于血薄要避免和佣兵枪战，佣兵则最好在开阔构造简单地区伏击。多数情况下间谍想杀佣兵都要用CQB，如果不得已要和佣兵对枪的话就要祭出闪光和EMP两大神器，并且也要钻掩体。这样的规则已经不再是简单的猫鼠游戏，而是豺狼对猎豹的决斗。

冰冷、严谨，惊心动魄的克兰西风格伴随着自己的主人已经随风而去，在军事题材游戏从快餐时代转入碎片化时代之后，如何从最短的时间内让玩家找到更多的乐子，这才是设计风格的第一要务。作为一部没有重启之名，却有重启之实的作品，《黑名单》面临两极化的评价并不奇怪，但可以肯定的是，后克兰西时代的大叔，必将开创个人事业的第二春。



■浙江 木然

我还有你——《黑名单》中的第四梯队

“策划者”头目萨迪克落网，针对美国的“黑名单”恐怖袭击计划暂告一段落，战争的威胁终于消失在自由的旗帜下，山姆·费舍尔，不，应该说是第四梯队，又一次拯救了世界。

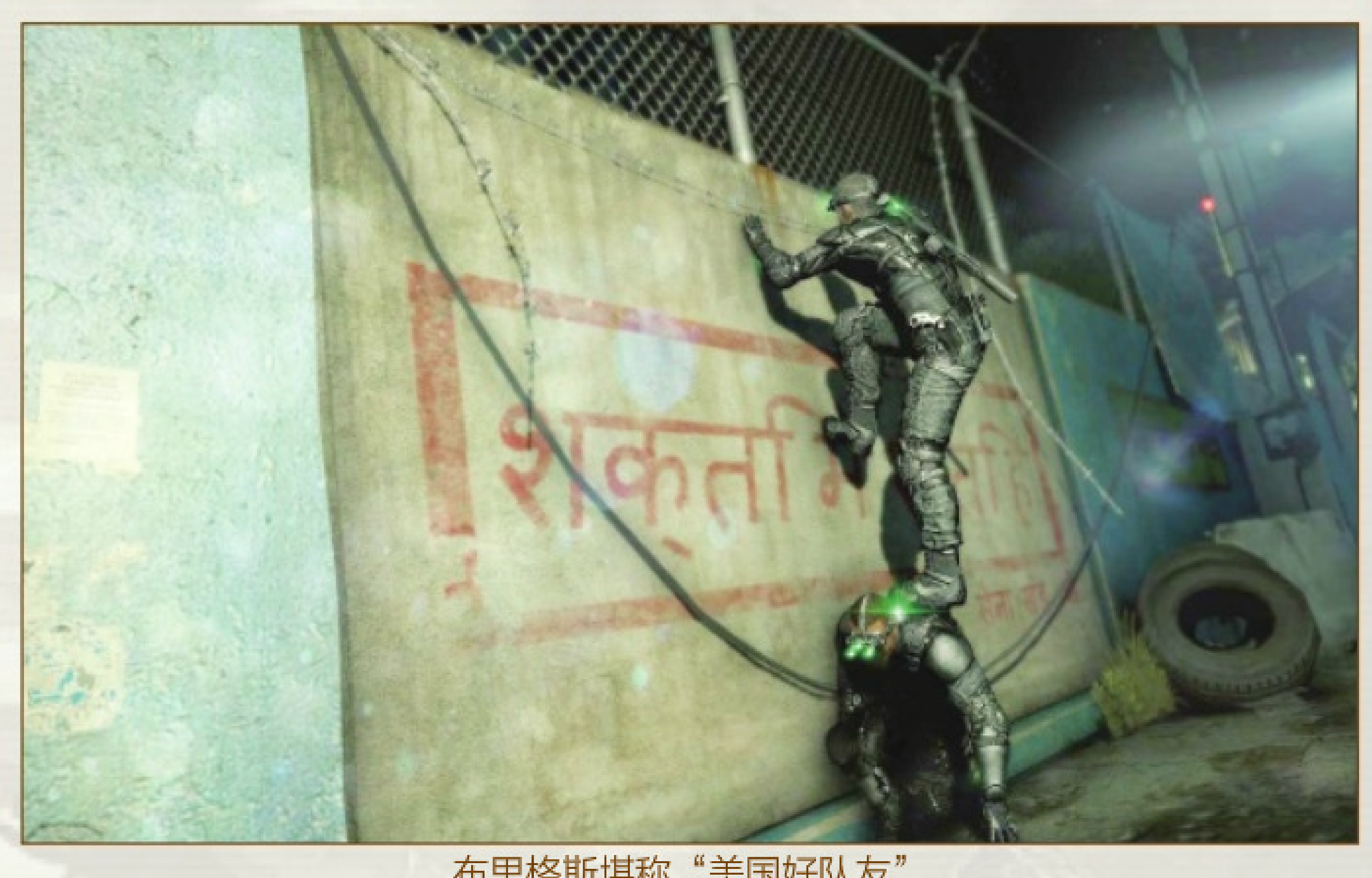
我本想说《细胞分裂6》的成功是山姆·费舍尔的胜利，但在流程过半后，我觉得他领导的第四梯队才是整个游戏的主角。队伍里的每个关键人物就像一根手指，当他们团结在一起时，挥击而出的将是一颗威力巨大的铁拳，不仅粉碎了萨迪克的阴谋，也让玩家认识到，《细胞分裂——黑名单》已不再是山姆的个人专场秀，而是对团队精神与群众智慧的讴歌。

第四梯队重启豪华阵容

山姆的挚友维克托虽然在本作中的戏份不多，但他却是牵引着整个剧情的重要人物：山姆因为他加入了第四梯队，还向总统要了他的手下查理，在执行任务的过程中更不忘对其伤势心心念念，还让葛琳跟亲闺女替他保持关注。在游戏结局，恢复完全的维克托（接受了皮肤移植手术）再次出场审问萨迪克时，山姆从背后出现，两人对视一眼然后一个拥抱，无声的默契中尽显老战友的深厚情谊。可以说，即使身不在梯队，维克托也是众人的精神信标，在场外默默扮演着“最佳第六人”的角色。

回到梯队，我只想说，帕拉丁号（又名圣骑士号）飞机上真是高手如云，一个废物也没有。有山姆多年的老搭档，现任领队葛琳；来自兰利的精英特战队员布里格斯；曾在维克托手下工作，行事散漫但是业务水平极高的技术人员查理；甚至还有5代跟山姆作对最后被痛扁一番的反派科宾——他及时重启了帕拉丁的引擎，拯救了全机组的人员，更在最后一战中代替罢工的驾驶员帮助山姆和布里格斯潜入丹佛地堡。谁能料到这个当初制造了莎拉假死，被山姆胖揍了两回的无耻败类居然几乎能成为第四梯队的一员？虽然反派洗白不是什么新鲜事，但是科宾在《细胞分裂6》中的表现无疑使人对这个没有节操的小人物印象深刻。

领队葛琳算是玩家的老朋友了，“断罪”中一切以大局为先甚至利用山姆的做法令人很难喜欢她。但在本作中，葛琳不仅在形象上更加年轻与妩媚，性格上也多了一些转圜的余地。可见育碧有意发掘这位女强人的另一面：她依然是任务中与山姆分歧最多的人，但每次都是由山姆占据主导权，她被迫妥协；当总统的代理人与领队的身份发生矛盾时，她把队伍放在第一位；在私下进行一项行动而被山姆质询时，她针锋相对地回应，当场把山姆的话给噎了回去；面对总统助理趾高气昂的阻拦，葛琳又发挥官僚主义作风用“我在华府有人”秒杀了不懂事的小年轻；查理在墨西哥的行动中出了差错差点害第四梯队全军覆没，葛琳却帮他隐瞒，并以“我承担不起山姆把你踢出行动的后果”安抚了查理的心情。作为飞机上唯一的女性，她的指挥领导能力无人可比，连山姆也不禁赞叹她“理应在这次行动中获得更高的荣誉”。如果“断罪”里



布里格斯堪称“美国好队友”



布里格斯冒充山姆潜入地堡，把萨迪克和玩家都给骗了



葛琳终于从大妈变成大姐了

的葛琳只能打5分，那么“黑名单”里的她，至少可以给到8分。

原本我以为布里格斯只是一个陪衬的角色，毕竟在山姆撑场的前提下再添一个外勤人员显得有些多余，伦敦行动中他的迟疑更是让山姆一怒之下取消了他的出勤资格，要不是后来葛琳临时安排他接应山姆，这位哥们估计得把冷板凳坐烂。好在他又以独立排除两颗毒气弹的成绩证明了自己，并且在最后一战中充分展现了不亚于山姆的能力——育碧这里卖了个关子，直到主角被擒才揭晓答案：看到头套下的脸，萨迪克和玩家始觉上当，原来布里格斯李代桃僵，冒充山姆执行了潜入任务。紧接着他又对国防部长行使了“第五自由权”，阻止了萨迪克获取情报。到这里，他的任务已经结束了，但我对他的认识才重新开始：勇敢、机警、果断，关键时刻值得信任的队友，也难怪任务陷入困境时山姆会对他说：“我还有你。”

查理并不是本作存在感最弱的角色，但也相差无几了，这点和其他的技术宅类似。因此育碧给他加入了毒舌属性，方便他时不时地接茬与吐槽以提高一点存在感。同时他与其他队员的互动也是相当有爱，毒气弹事件中被布里格斯调戏后的恼羞成怒使人忍俊不禁。如果说科宾是一个小丑，那查理就是帕拉丁上的活宝，两人凑成一对，倒也给紧张的任务增添了不少趣味。

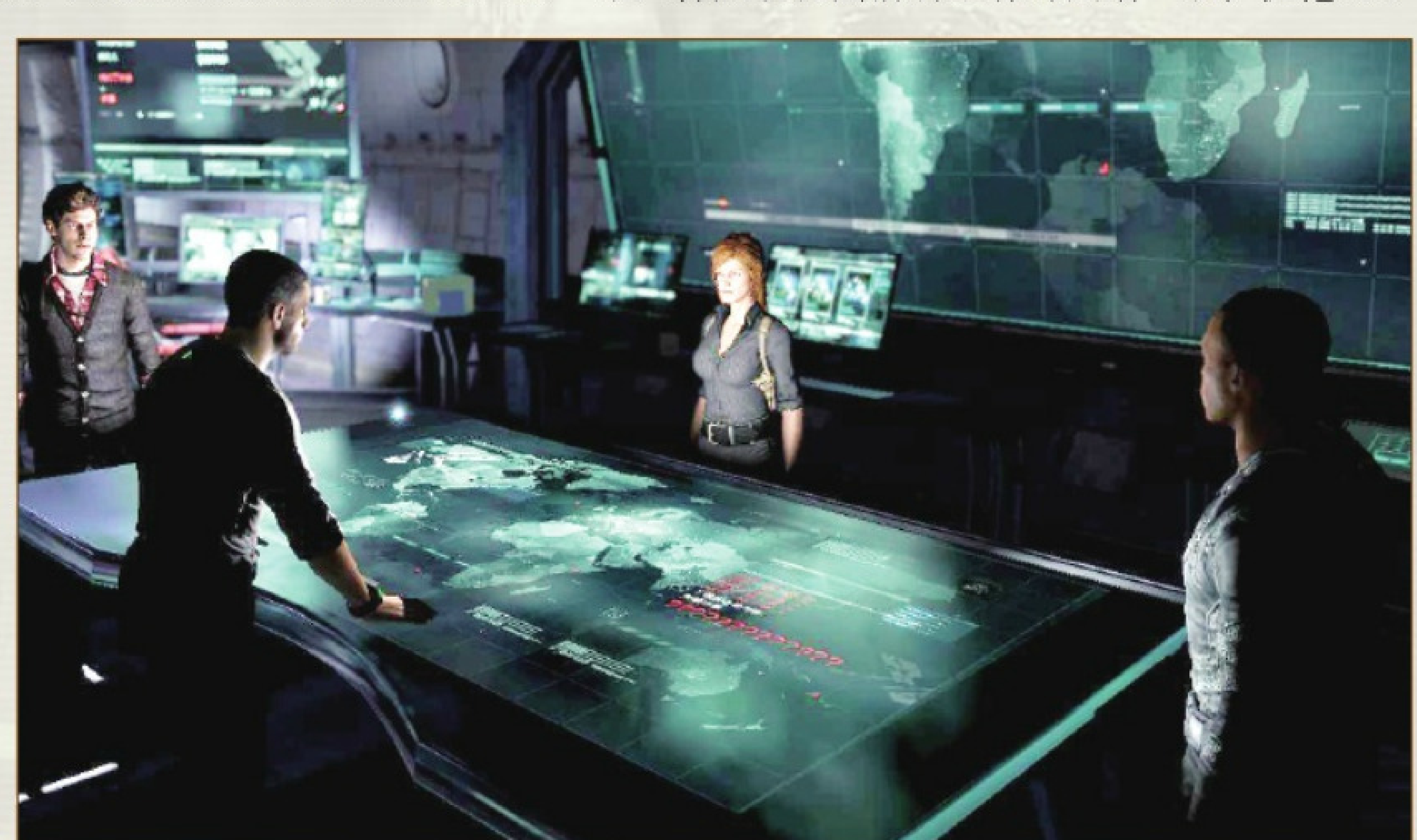
山姆变身薛帕德指挥官

作为主角，山姆的表情并不是特别丰富，可能这也跟他的职务有关：一个重要行动的负责人如果嘻嘻哈哈的一副嬉皮士模样该怎么教手下办事呢？不过严肃归严肃，他可不是所谓的傲娇。喜欢任务间隙在帕拉丁上到处跑的玩家会发现，这一代给山姆的塑造其实是非常立体的，包括但不限于好家长、好朋友、好领导等角色，你都能从他的身上“读”出来。

本作中的帕拉丁飞机类似于《质量效应》系列中的诺曼底号，除了选择任务以外，还具备了制定装备、升级飞机、拓展任务、个人统计的功能，在使用它们的时候，玩家会不自觉地与场景中的人物发生互动，这些互动虽然不能推动剧情发展，却对于故事的补完和角色的丰满有一定作用。其中最大的受益者毫无疑问就是我们的主角，表面严肃内心温暖的山姆大叔。

游戏前半段，可以明显感觉山姆的指挥风格是偏向强硬独断的，这点在他与葛琳、与布里格斯的争执中体现得尤为突出。一方面他需要整个第四梯队的团结，另一方面他又不信任自己的队员，（同样他的队员也不信任他）这种矛盾心理促使他一而再再而三地下达武断粗暴的命令，甚至要求布里格斯在自己被挟持的情况下开枪射击，从而导致了上下级之间的紧张关系，在帕拉丁上谈话的内容也多为公事，丝毫不夹杂个人感情，只有跟莎拉通话的时候才稍微摆脱了他原有的角色，变得像是一个心中有爱的好父亲。

也许是闺女的话启发了山姆，毒气弹事件中第四梯队表现出前所未有的团结一致，使他终于



最终决战，第四梯队达成一致意见：进军丹佛地堡！


山姆一怒之下解除了布里格斯的任务


跟莎拉通话时山姆才有了一点父亲的样子


初登场科宾被山姆吓得够呛


科宾被第四梯队认可成为一分子

开始信赖飞机上的其他人。他向布里格斯解释了自己发怒的原因，而且结束谈话的语缀从“就这样办”变成了“干得好”，对于查理一再的毒舌也是容忍多过无视。至于葛琳，从这位老搭档冒着挑起伊美战争的风险，当丹佛地堡的行动被总统一票否决之后，第四梯队的四位骨干站在SMI前达成了的惊人的意见一致：违反命令，坚持行动。就连“执行任务”的命令也是在葛琳、布里格斯、查理的特写镜头中一一确认。这意味着三人把前途和命运毫不犹豫地交到了山姆手中，作为领导者，此时的山姆就像薛帕德指挥官一样，是个人魅力与领袖气质的完美结合。

个人英雄主义的让步

《细胞分裂——黑名单》各个版本的封面都给了山姆一张正面特写，让人以为这一回山姆又要痛踹坏蛋们的屁股了。事实上布里格斯帮他找准了目标的屁股，查理给他做了踹人的靴子，葛琳则为他设计了“怎么踹才能踹疼坏蛋”的完整方案，而山姆只是这个“踢臀计划”的执行者。与大多数英雄人物不同，山姆的形象不够高大全，他的手下也不是满怀着对他的崇拜参加行动。出于保密的考虑，这位“细胞分裂”特工的事迹只有少数人知晓，包括足以令他名留青史的华府事件。当布里格斯表现出对此的遗憾时，山姆立即告诉他“你需要习惯”。

还有一个必须让山姆稍作退步的原因是，他已经年过五十，这对于一个特工来说早该是退休的年龄，而他仍然坚守在自己的岗位上，从事危险的第一线工作。虽然身体机能的衰竭基本上看不出来，但他在阻止“黑名单”的任务中显然需要他人的帮助——山姆已经不再是那个靠一己之力阻止恐怖分子的孤胆英雄了，没有第四梯队强大的后备支援，他单枪匹马什么也做不了。当丹佛地堡几乎成为布里格斯的个人秀场时，山姆却穿着一套大兵的制服迟迟登场，三两下收拾了前者剩下的残局，把风头全部留给了后起之秀。这是否意味着育碧已经默认了布里格斯将成为山姆的接班人呢？我不想与山姆大叔道别，但我可以确认，个人英雄主义的色彩已经逐渐褪去，《细胞分裂》系列正在走向一个分水岭。

同样是潜入游戏，小岛秀夫的《合金装备》对待英雄的方式似乎更为残酷：引领者为了祖国牺牲一切，最后落得万古骂名；大首领反抗爱国者统治，最后黑化被儿子杀死；固体蛇身体存在先天缺陷，没到四十岁就老得不可救药，在《合金装备4》里英雄迟暮的表现简直让人心酸落泪。整个《合金装备》系列几乎就在阐述一个道理：当英雄没有好果子吃。这又何尝不是对个人英雄主义的莫大讽刺。

与SNAKE相比，山姆的待遇已经非常优渥。汤姆克兰西老爷子的三观之正令人钦佩，但也难保育碧不会给《细胞分裂》的故事加点猛料，就目前来看，这个开发商倒是非常钟情各类黑化的戏码（参考《刺客信条3》）。但愿在未来的《细胞分裂》中，育碧不会为了去英雄化而给这位陪伴了我们11年的精英特工安排什么狗血的剧情。



《细胞分裂——黑名单》背景花絮

在《细胞分裂——黑名单》中，主人公山姆·费舍尔的配音及动作捕捉模特不再由迈克尔·艾伦赛德（Michael Ironside）担纲，这份工作被交给了加拿大演员埃里克·约翰逊（Eric Johnson），对已经习惯了山姆声音的老玩家们来说，这可能是一次石破天惊的变动。

本作中玩家破天荒第一次可以在合作模式中选择扮演主人公山姆·费舍尔，以往历代各作的多人模式里玩家只能扮演一些配角甚至无名特工，如《混沌理论》中的一号特工和二号特工，以及《断罪》中的阿奇和凯斯特尔。

本作也是全系列中首次不再将间谍和佣兵两种职业严格划属不同阵营或组织，如《明日潘多拉》和《混沌理论》中的影网间谍和阿戈斯雇佣兵，以及《双重间谍》中的梯队间谍和艾普西龙佣兵。《黑名单》中间谍和佣兵的徽标虽然样式不同，但都带有第四梯队名衔。在团队死亡模式和卫星上传控制模式里，同队的间谍和佣兵甚至需要相互配合，这也是《细胞分裂》系列史上的首创。

《黑名单》是全系列中第二款玩家可操控其他角色的游戏，当由葛琳和布里格斯掌控无人旋翼机时，玩家也算能间接控制这两位配角。

在《黑名单》的通关制作职员表最后部分将延续上代作品《断罪》里的一个笑话，是关于山姆要买一头大象的段子，在《断罪》里这个笑话同样出现在通关制作职员表的最后部分。


老配音演员迈克尔·艾伦赛德（左）和新配音演员埃里克·约翰逊（右）

警犬在本作中也再度出现，这种极难对付的对手仅在一代中露过面。

《黑名单》的游戏内容远远超过全系列历代前作，它绝对是迄今为止容量最大的“细胞分裂”游戏。

★山姆·费舍尔（Sam Fisher）

《细胞分裂》的首席角色美工马丁·卡亚（Martin Caya）在一次访谈中透露，主人公山姆·费舍尔在阿富汗战争期间曾为保命而被迫藏身尸堆。

在《细胞分裂》一代PC/Xbox版本中，训练关卡结束后画面上会显示山姆在科威特参加海湾战争（1990～1991）的场景，时任第三梯队指挥官的兰伯特上校告诉山姆他已将这段历史告知了负责外勤接应工作的特工威尔克斯，但威尔克斯回答称他早已听说过山姆的惊人战绩。

《细胞分裂——精华》（2006年，PSP版）的背景设定出现前后矛盾，制作团队似乎忘记了山姆曾为国土安全



山姆·费舍尔在《黑名单》中的新扮相

部（NSA）效力多年，也忽略了他是第三梯队在九十年代招募的首批特工之一。山姆的受训时间被推后到九十年代，但这无法解释他为什么会在此之前就认识了葛琳。剧情中山姆于1999年参加了北约空军对南斯拉夫的轰炸行动，然而山姆与兰伯特的对话又表明，他早在九十年代中期就已退出现役。育碧公司没有对这些矛盾设定给出任何解释，很可能《精华》遵循的只是小说版中的历史脉络。在这个版本的时间线中，第三梯队的建立，山姆的加入，他与葛琳的相遇全都发生在2003年之前的数年中。

在《断罪》的一段关卡视频中，当萨姆在第三梯队乘坐电梯时，他会重温自己当初在《双重间谍》里干掉兰伯特的那段不堪回首的记忆。在《双重间谍》的第二个版本中，山姆的右臂二头肌上会多出一个文身图标。

山姆在美国海军海豹突击队服役时的一张照片上，可以看到他手持一支法玛斯突击步枪。这其实是一件相当离谱的事情，因为不仅海豹突击队，包括陆海空三军在内的所有美国武装部队从未将这种法制武器选入正式列装装备。

山姆·费舍尔的标志性武器应该是Five-seven（FN）手枪，因为在每一部《细胞分裂》游戏中都可以看到山姆使用这种手枪，老战友维克托·科斯特（Victor Coste）直接称其为“山姆的最爱手枪”。

以山姆·费舍尔为主角的真人电影目前正在筹拍中，好莱坞明星汤姆·哈迪（Tom Hardy）将扮演山姆这一角色，他在《蝙蝠侠之黑暗骑士崛起》《盗梦空间》《黑鹰坠落》《法外之地》《锅匠，裁缝，士兵，间谍》以及《勇士》等经典名作中的出色表现令玩家们倍感期盼。

★安娜·葛琳（Anna Grimsdottir）

在《双重间谍》的第一个版本（育碧上海制作的PC/PS3/XBOX360版）中，山姆·费舍尔是在弗吉尼亚州的某个中情局训练农场首次与葛琳相逢，那是他进入第三梯队接受培训的第一天，具体时间是2004年8月7日。

在《双重间谍》的第二个版本（育碧蒙特利尔制作的Xbox/PS2/NGC/Wii/手机版）中，两人初次相见于安德鲁空军基地的一架鱼鹰旋翼机上，具体日期是2004年8月15日。

在《精华》（PSP版）以及小说版中，山姆是在九十年代加入第三梯队时认识的葛琳。根据《精华》的玩家手册注释：“安娜·葛琳是一位平民计算机程序员及通讯专家，她于九十年代中期经兰伯特招募加入第三梯队。”葛琳在第三梯队期间参加过1999年北约轰炸南斯拉夫的行动，当时她是山姆的情报联络员。在小说《细胞分裂——将军行动》中，葛琳也参与了发生在2003年的这次特勤行动。



安娜·葛琳是永远对山姆不离不弃的亲密合作伙伴

在第一代游戏中，当山姆赶往第比利斯执行首个任务时，葛琳为他注射皮下微芯片并安装了耳蜗植入式话筒。但在PS2版中，山姆在尚未加入第三梯队前就拥有了这些植入体表的袖珍装备。

在《双重间谍》里，山姆的训练任务关由葛琳主持，但在游戏的剩下部分中，她始终不曾再露过面。

在《混沌理论》中，葛琳会频繁拿山姆较大的年龄来开玩笑。

在《精华》中第三梯队于九十年代组建的设定，源于《细胞分裂》小说版编年史纲，从《梭鱼行动》到《将军行动》的剧情都表明，第三梯队是在2003年之前几年成立的，但这个推导结果却与游戏版一代中山姆战斗在九十年代的事实相矛盾。考虑到葛琳加入第三梯队的时间，山姆和兰伯特至少应该是在之前几年中认识她的。《将军行动》中提到，由总统亲自下令组建的第三梯队成立于2003年之前数年。《梭鱼行动》也证明，葛琳是第三梯队最早的元老成员之一，她很可能早在九十年代就加入了这个团队。

小说版的《断罪》和《残局》背景时间约为2009年，这两部作品中提到葛琳时，她已成为第三梯队的主管。

★维克托·科斯特（Victor Coste）

维克托·科斯特这个角色与索尼娱乐旗下名作《神秘海域》中的维克托·苏利文有颇多相似之处。


维克托·科斯特是山姆的老战友

维克托是《细胞分裂》系列单机模式中第二位可供玩家操纵的角色。

在《断罪》的“死亡高速路”关卡中，当山姆告诉维克托，女儿莎拉寄来一副妈妈协助完成的画作时，维克托在交谈中透露自己也有孩子。

维克托是意大利裔人士。

维克托的左臂上有美国海军海豹突击队的特有文身印记。

在维克托的右侧脸颊上有一道霰弹留下的伤疤。

★艾萨克·布里格斯（Isaac Briggs）

艾萨克·布里格斯是第四梯队的行动特工，他之前曾在中情局干过，

精通间谍情报艺术，对高科技武器、潜入作战、狙击、持械和徒手格斗都是行家里手。

布里格斯在《黑名单》中是山姆最重要的合作搭档，玩家可在三个单机模式任务中操控他。

布里格斯在某些方面很像山姆·费舍尔，当然他们都是间谍，都在军事院校中深造过，只不过山姆读的是美国海军学院，而布里格斯则毕业于西点军事学院。两人都曾在军方特种部队中服过役，萨姆在海豹突击队干过，布里格斯先后加入过陆军的多支特种部队。

在关卡“F点”中，玩家可操控布里格斯以间谍身份登场，不过在关卡“中转码头”中，玩家操控的布里格斯却又变成了一位雇佣兵，戴着一顶包裹整个头部，只露出眼睛的巴拉克拉法帽。

在单机分屏合作模式下，布里格斯无法切换装备。但在通过网络联线的合作模式下，布里格斯也能使用山姆的套装装备。

布里格斯和帕拉丁空中基地内所有的第四梯队成员交情都不错，只是在特定时期会与山姆发生冲突。



艾萨克·布里格斯是仅次于山姆的黑人间谍高手

★查理·科尔（Charlie Cole）

查理·科尔是《黑名单》中第四梯队的计算机专家和技术顾问，这世界上没有能挡住他的计算机防火墙，也没有他不会用的高科技器材。

但这位IT精英有一个不为人知的小秘密：他对山姆·费舍尔的女儿莎拉似乎颇有兴趣，在序章中可以听到他询问山姆莎拉是否有男友，看那劲头大有叩见岳父的趋势。



查理·科尔是第四梯队的计算机技术专家

★帕特丽夏·考德威尔（Patricia Caldwell）

帕特丽夏·考德威尔是美国历史上首位女性总统，她的执政任期跨越了《断罪》和《黑名单》两代作品。这位女总统的党派合作立场以及海外撤军计划引来了华盛顿政客和跨国集团公司的嫉恨，在《断罪》中堕落的第三梯队意图刺杀帕特丽夏并栽赃陷害山姆，这也是帕特丽夏最终下令解散第三梯队建立第四梯队的主要原因。

在《断罪》中，前往白宫参加营救行动的美国陆军士兵称帕特丽夏为POTUS，这个词既有饮剂的含义，同时也是美国总统的首字母缩写。


强硬正义的美国女总统帕特丽夏·考德威尔

★莎拉·费舍尔（Sarah Fisher）

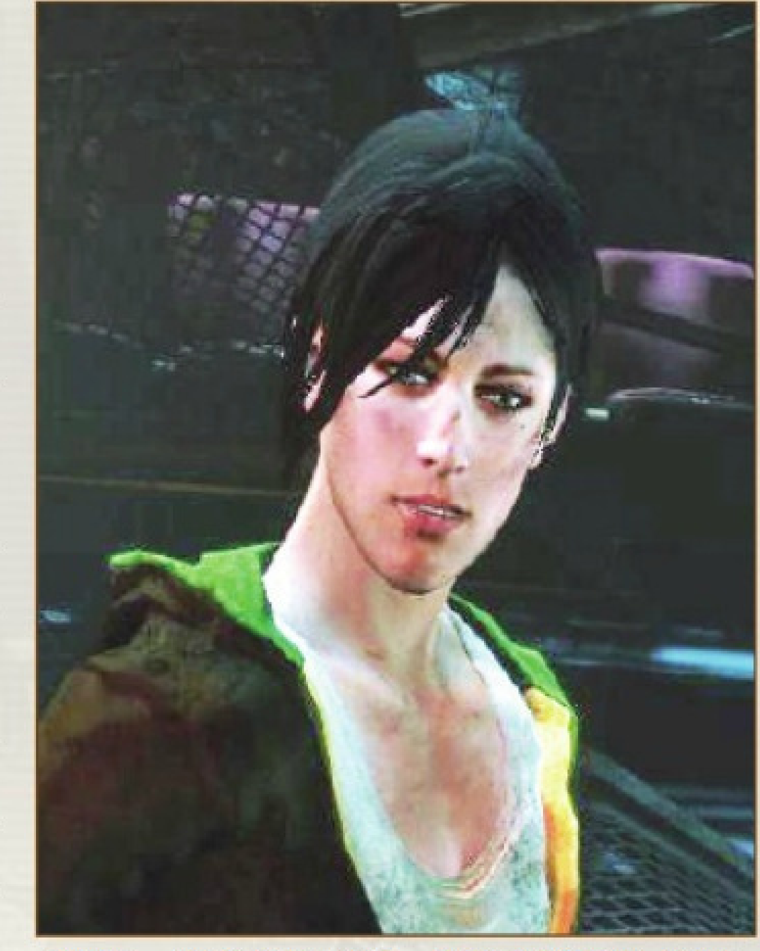
莎拉·费舍尔是山姆·费舍尔的女儿，1985年5月31日生于德国法兰克福。

在《双重间谍》第一版本的训练关中，莎拉会登场扮演一位急需营救的人质，但山姆显然并不知道这个安排，当他看清女人质竟是自己亲生女儿后当场陷入惊愕，并由此引来女教官的询问。

在《双重间谍》第一版本中显示，莎拉的死亡日期为2007年9月3日。然而在续作《断罪》的场景动画片段中，她的死亡时间又被改成2008年1月3日。后面这个时间倒是与《双重间谍》第二版本中的描述相吻合。

《断罪》中对20年前往事的回忆中，莎拉的小床上有用玩偶和睡衣拼成的三眼潜行镜模型。在“华盛顿纪念碑”关卡中，一台笔记本电脑上会出现一名警察在查看莎拉照片的画面。这部游戏中的莎拉有两位配音者，年幼的莎拉由蒂尔·比晓普瑞克（Teale Bishopric）配音，而现时的莎拉则由维多利亚·桑切兹（Victoria Sanchez）配音。

在《黑名单》里，通关后播放制作职员表名单时，背景中可以听到莎拉与父亲的电话交谈声。


莎拉·费舍尔是山姆·费舍尔的掌上明珠



1.黑名单

夜晚的安德森空军基地里，山姆·费舍尔拎着武器箱阔步走向一架直升机。维克托从机舱跳了出来，对他说："不是那种行动，带这么多的武器干嘛？"说着，把一件东西交给山姆："我从印尼带回来的小玩意。"山姆接在手中，是一把雪亮的爪刀，这种弯曲尖锐的小刀起源于巴厘岛，现在它在冷兵器里的地位越来越高，融合到诸多的武术和格斗流派之中。

山姆将爪刀握在手里比划一下，还算适用，说："谢谢你，维克托，此次的空中侦察任务怕是用不上它了。""带上吧！又不会怎样，查理在哪？"维克托的话音未落，查理跑了过来，说已架设好了天线，可以绕过基地的通讯网络对山姆提供技术支持。

查理是一名电脑专家，黑客高手，山姆出发前不得不嘱咐他："不要随便侵入基地的网络，我们可是来做客的。还有，让莎拉知道我会消失几天！"莎拉是山姆的女儿，自从她的母亲去世后，他承担起做父亲的责任。

一听莎拉的名字，查理的眼睛发亮，问道："莎拉……她还是单身吧，对吧？"山姆不作声，冷峻的目光盯着他，查理意识到不太对劲，连忙打个哈哈离开了。查理在电脑方面虽是高手，但现实中还是个大男孩，经常不分场合的开玩笑，对工作也严肃不起来。

"安德森塔台，这里是圣骑士号2号，请求起飞，请回答？"维克托联络基地的指挥塔台，频道里一片嘈杂，没有半点的回应。"无线电坏了？"山姆朝舱外张望道，维克托说："无线电很正常，可能是通讯协定改了。""那么，我们回去跟麦高恩将军打德州扑克？"山姆调侃道。

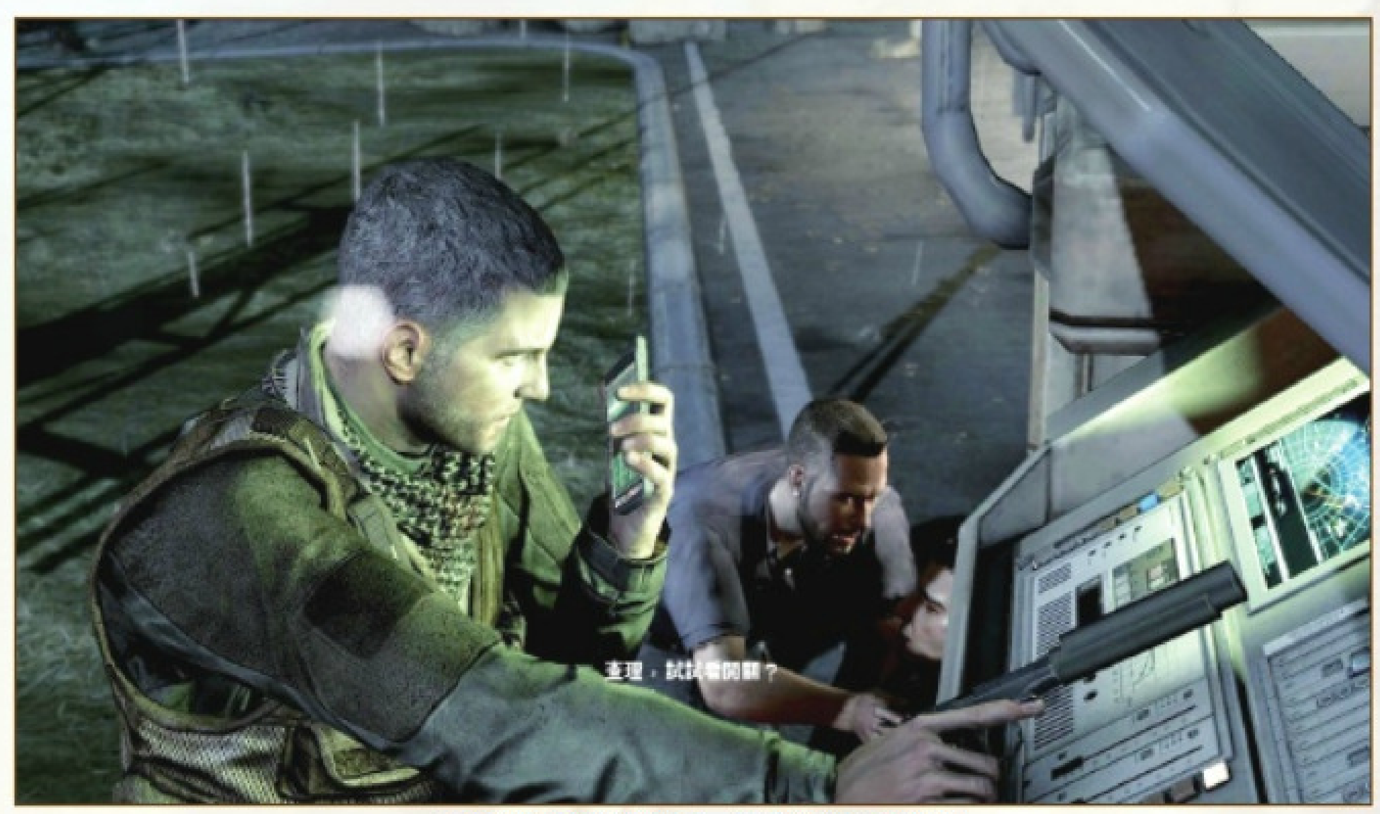
直升机刚刚起飞，一声爆响震耳欲聋，夜晚的天空瞬间被腾空而起的火焰映如白昼。随后的爆炸声滚滚春雷般连绵不绝，整座基地于陷入火海。意识到基地遭到袭击，维克托连忙操纵飞机躲避腾空的焰火，机翼和引擎还是被碎片击中。"求救，求救，这里是圣骑士号02，我们要坠毁了！"在他的呼叫声中，飞机拖着黑烟尾巴旋转着朝附近的山坡坠落……


两人从变形的机舱里爬出来，潜回基地

两人费了好大的力气才爬出变形的机舱，这里是基地外围的溪谷，坠落声肯定惊动了附近的敌人，停留太久的话会被他们当成活靶。查理的卫星电话打了来："喂，你们俩没事吧？"山姆应答："直升机坠毁了，我们没事。应该是弹药库炸了，你在哪？""我现在躲在一辆卡车底下。听好，基地里到处是敌人，所有的通讯频道都失效了，这是射频干扰器造成的，干扰讯号来自你的西北边。""好，你不要乱动，我们去找干扰器。"

要恢复与外界的联络，必须将干扰器摧毁。两人沿着溪流朝基地方向走过去。山姆的腿在坠落时受到点挤压，造成血脉不畅，走起来有些蹒跚。"这些袭击的家伙都是职业军人，而我们却连把手枪也没带出来。"山姆特别怀念那只武器箱，想起身上还带着维克托送的那把爪刀，应该能派上用场。天空淅沥的下起小雨，基地里仍不时有爆炸声响，大地也跟着晃动。"天，不是迫击炮弹，听着像是'卡秋莎'火箭。"

两人潜回基地，一些恐怖分子在搜索和清理美军，他们装备精良、作风剽悍。山姆将爪刀握在手里，



山姆在查理的指导下解除干扰器



山姆其实并不怎么喜欢搭档葛琳

游移到敌人身后将手腕一翻，刀光划过漂亮的弧线——爪刀的切割能力是刀中之最，开膛和封喉是它的拿手好戏。

遇到一名躺在地上痛苦呻吟的美兵，山姆将他拖到阴暗处检视伤口，安慰道："没事，不要动，孩子，我们会找人来帮你。"维克托跑过来帮助伤兵止血，怕他失去意识，一直和他说着话。

山姆在附近找到了干扰器，查理用卫星电话指导山姆关闭这部电子设备："你现在要做的是关闭电压振荡器来中断干扰信号，看到蓝色按钮没……"

这时那名伤兵的嘴里突然说出一句话："你无法阻止黑名单的……"原本紧攥的手摊开了，一枚手雷！意识到这名伤兵是恐怖分子伪装的，维克托连忙将他推开，扑倒一旁的山姆，爆炸随之响起。

"……关岛上的一座大型美军基地遭受袭击，这是自美军珍珠港事件以来，伤亡最惨重的一次，一个自称策划者的组织宣称此次攻击是他们所为，并把整个攻击过程的视频发布到了网络上，他们把攻击行动称为黑名单，黑名单是一连串的行动计划，目前知道的有'美国消费''美国自由''美国燃料''美国之血'等等……"

看完新闻播报，葛琳将策划者的宣告看了一遍："美国，我们是策划者组织，这是一份黑名单，每七天就有一次新的攻击。我们只有一个要求，让你们驻扎在153个国家的士兵回家。你们无法阻止黑名单！离下次攻击还有七天时间。"

在维克托接受治疗的时候，考德威尔总统召见山姆，说："在关岛有数百人死亡，更多以美国为目标的攻击行动正在倒数中。这个世界需要拯救，山姆先生，可我一点办法也没有，第四梯队必须找到解决方法。"

"需要维克托来协助我，别无条件。"山姆沉吟的片刻，说道。总统说："你还可以招募查理，还有CIA里最擅长任务支援的布里格斯，当然了，还有葛琳。"

"不要葛琳。"山姆想起那个作风强硬的女人就头痛。总统解释说："她也不想参与此次任务，但是抱歉，山姆，没人能像她那样跟你合作无间。欢迎你加入第四梯队，山姆先生。"

第四梯队是直属总统指挥的特勤组，指挥部安置在圣骑士号，一艘庞大的战机上，这里搭载了各种自订装备、军火，还有医护室和牢房，那些空军战机和它相比就像纸糊的一样。战机上还装备了查理开发的SMI（战术策略操作系统），实时提供各种新闻、网络资料挖掘，预测分析和影像分析，它还能利用后门连接到国外的电子侦查情报系统里。山姆拥有使用这套系统的最高权限，能在地面透过手腕上的OPSAT来控制它。

2.安全屋

世界各地的美军基地由于黑名单事件进入高度警戒，风声鹤唳，草木皆兵。葛琳得到一个消息：CIA在利比亚的班加西抓到了柯宾，他身上有黑名单的情报。这个人是山姆的旧识，当年马耳他富甲一方的大毒枭和军火商，他曾经假冒杀害了莎拉，一度让山姆陷入困境。

山姆知道，像科宾这样的人能被CIA的菜鸟抓住，一定有其深意，说不定真与黑名单有所关联，他得亲自到班加西走一趟。葛琳怕他公报私仇，嘱咐说："重申一遍，山姆，我们这次是撤离行动，不是杀了他！"山姆不予理会，仔细观看SMI的地形图，让查理去搞一辆厢型车接应，而布里格斯带着消音狙击枪埋伏在市集。"你还没有回我的话呢，山姆。"葛琳很不满意山姆的态度，不舍地追问。山姆回道："你只需操心可行的撤离方案就好了。"

班加西是利比亚的东部城市，历史重镇。关押柯宾的屋子就在市集，山姆扮成游客行走在街道上，路边的小贩出售毛毯织物等本地特产，还有贩子毫无顾忌的出售枪械弹药。

布里格斯已经就位，他说附近的情形不太妙，大群的民兵聚集在广场前。山姆走到广场，民兵在盘查行人，堵住了通往安全屋的巷口，只好转身进到二手电器商铺，穿过后门进到一间小屋，脱掉外衣露出里边的紧身潜行衣。他头戴战术镜，背携MP5微声冲锋枪，手持俄制MP-446消声手枪，步履轻盈的穿行于后巷中。

前面就是CIA的安全屋，屋门前的几名民兵将一个裹着头套的美国人尸体扔进汽车后厢，一边希落："怎么这些CIA都是膀大腰圆、愚蠢透顶的家伙，看来是吃汉堡造成的。""可悲的美国饮食习惯，他选择老实呆在家里的话还可以享受更多的汉堡，可惜他

选择来了这里。”“我敢肯定他也不想去保护那个胆小又懦弱的科宾。”山姆抄到一名民兵身后，将他拖到阴暗的角落敲晕，然后用消声手枪处决另外两名。

在三楼找到囚禁柯宾的房间，民兵占据这里，为首的正打电话汇报。用消声手枪解决掉他们，发现戴着头套的人质不是柯宾，看来柯宾被这个民兵组织带到别地去了。山姆从地上拾取电话，拨通民兵最后接通的号码，查理追踪到民兵首领所在的位置是一座警察局。科宾是找出黑名单幕后推手的唯一线索，不找到他，山姆绝不罢手。

在安全屋外有很多的民兵逼近，埋伏在楼顶的布里格斯发动攻击，吸引他们的注意力。山姆趁机从窗户跳出来，沿着屋顶和阳台兔起鹘落、窜高走低，潜进了警察局。走廊里一片凌乱，墙面和地上到处是弹孔，深处传来声声凄惨的嚎叫，科宾正被严刑逼供吧，应该关在顶层的拷问室。

山姆让布里格斯离开伏击点，赶往撤离点待命，自己清除警察局里的民兵。走到拷问室的门外，听到电流的嗞嗞作响，柯宾的惨号再次回荡在这幢大楼里。一个慵懒的声音问他：“再问一次，为什么要投靠美国人？”柯宾辩解道：“告诉过你了，这事和你无关，我什么都没说！我保证！”“你的意思是，我们还没重要到让你投靠美国？”“不不……”还没等柯宾说完，打手的电棍就捅到他的身上，屋子里一片焦糊的味道。

山姆从单向镜后发动攻击，将屋里的民兵全部射杀。“谢天谢地！你是CIA？”柯宾气喘吁吁的道谢，当他看到山姆转过身、手里握着爪刀走过来的时候，脸上的肌肉凝结了，颤声叫道：“老天一定在玩我，不要啊！”“闭嘴！”山姆沉声喝道，手起刀落，割断柯宾手臂的绳索。

“你是来救我的？”柯宾难以置信地问，从前他可没少坑山姆。山姆一把抓过他的衣领，道：“最好给我安静点儿，我们出去！”

赶到撤离点，山姆示意柯宾跳出窗户，柯宾望着外面的玻璃碴，面有难色：“不是开玩笑吧，老大，我可是连双鞋都没穿啊！”山姆冷冷的举起手枪。柯宾只好乖乖的跳出窗外，站在碎玻璃碴上，噤若寒蝉。山姆解下他的腰带搭在电缆上，说了声：“抓紧！”一把将他推了下去……

将柯宾带回圣骑士号，他说：“六周之前，有客户联络我，要购买小型的卡秋莎火箭发射器，他们愿意支付很高的金额，看起来是不错的交易。”

“黑名单行动的武器就是你提供的？”布里格斯指着他愤怒的问道。“我的武器卖给很多人好吗？只是他们通常不会用来攻击美国。”柯宾辩解道。

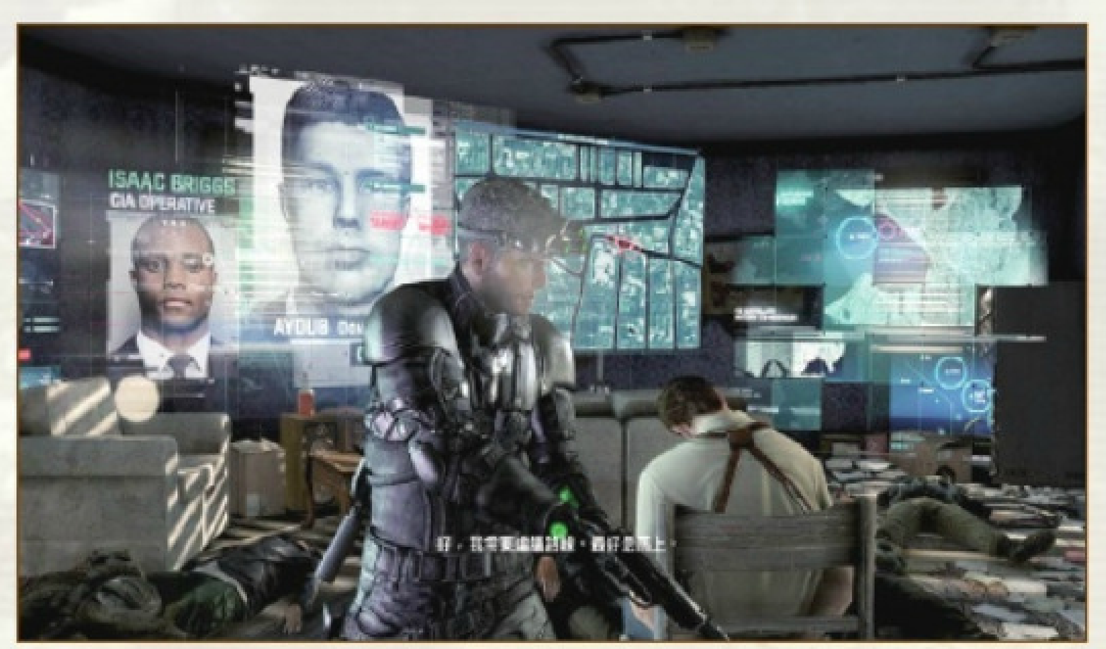


回到圣骑士号机舱，大家一起讯问柯宾

“那他们是什么人？”布里格斯继续问。“他们在交易中曾提到过维也纳大使馆的攻击，感觉他们蛮自豪的。他们的首领是一个怪物，一个魔鬼！他思维缜密，不会放过任何琐碎的细节！”像是遭遇极为可怖的事情，柯宾瑟缩的说着，最后竟大声地吼叫起来。

“所以你才自首，为了寻求庇护？”葛琳问道。柯宾坦然承认：“是啊，我也怕你们因为关岛袭击事件把我给杀了！”

将柯宾关进牢房，山姆对葛琳说：“你和查理试着找出这位神秘顾客的蛛丝马迹，狩猎的时间到了！”



安全屋里的尸体并非柯宾


柯宾万没想到解救自己的会是山姆，惊惧至极

3.叛乱堡垒

由于恐怖袭击，各地超市出现抢购风潮。诸多的媒体和专家对下个袭击目标进行分析预测，众说纷纭。

布里格斯连日来对柯宾进行讯问，让柯宾不胜其烦，满腹抱怨，他无奈地从布里格斯的手上接过平板电脑，指着地图说：“现金是从这里存入我的户头的，电汇的方式。”布里格斯确认地址，对葛琳说道：“电汇来自米拉马尔，伊拉克的东部。”

山姆推测科宾的神秘买家就在米拉马尔，透过卫星图片发现有四个较大的营区，戒备森严。山姆吩咐查理标记那边所有的武器、车辆和营区的人，就算拿着玩具枪的小孩也要让他知道。在他潜入的同时，会派出三组特战队袭击其他的三座敌营，分散敌人的注

意力。

一旁的柯宾插言道：“这些家伙很恐怖是吧？你们拥有世界最先进的轨道武器，为何不直接炸掉他们？”布里格斯回道：“我们要的是资讯，不是伤亡数字。”

圣骑士号抵达米拉马尔，山谷里布满了武装分子，在山姆的降落伞冉冉飘落的时候，机舰上的布里格斯用高倍瞄准镜的狙击步枪清理巡弋在谷中的敌人，掩护山姆抵达溪谷上游的小村庄。

村庄里未见人影，一片死寂。山姆没有丝毫的大意，据无人机热影像显示，一群敌人在一间屋子里聚集。山姆摸到屋外，从身上掏出小型的三旋翼侦察机，这种小道具是查理新研发出来的，加载了脸部和语音侦测功能。控制这只侦察机通过门顶的缝隙飞进去，在建筑的大厅看到有七八名恐怖分子，采集他们说话的声音，确认买家的样貌。

潜进楼里找到那名买家，一枪射中他的肩膀，施展拳脚将其制服。“科宾要我来问候你！”山姆沉声说道。“等，等一下！你这混蛋，我是英国情报局的人！”那人沮丧地说：“我都在这儿卧底三年了，被你搞砸了…”山姆扫描他的视网膜，葛琳确认他是贾迪，曾是军情六处的一员。

山姆一拳揍在他那张还算英俊的脸上：“老实说，有关黑名单的事情。”贾迪咒骂道：“该死的美国人，就喜欢到处扮牛仔。黑名单已经计划完了，无法中止。”说着，他伸手去抓山姆手里的枪，朝自己扣动扳机。山姆猝不及防，眼看子弹穿过他的头颅。

谍报人员的命运就是如此莫测，这是他的最后选择，身份暴露意味着死路一条，与其死在敌人手里，莫如死在同行手中。

葛琳说有大量的数据由附近传输，山姆得截获这些数据给查理分析，确定他们到底传些什么。离开这座废弃的村寨，山姆沿着山壁攀援过去找到策划者的营地，避开巡逻的哨卫进入逃生地道，从挖掘的痕迹来看，工程的规模不小，策划者一定在这里盘踞多年，驱使当地的村民完成这些浩大的工事建筑。

山姆找到传输数据的屋子，一个血人悬吊在中央，周围架设几部摄像机。山姆将那人解下来扫描脸庞，确认他是关岛基地失踪的青年美兵。过去调查摄像机，策划者传输的就是先前录制的影像资料。

打开平板电脑，山姆看到青年美兵被打得血肉模糊的画面，一个首脑模样的人踱着步，难以看清他的面貌，他说：“别害怕，我知道为什么在这里，以前的我跟你一样，为了世界、为了国家而战。”青年虚弱地说道：“我只想回家……”“我想要你们所有的士兵都回家，但是你的国家拒绝接受。”那人说着，拔出匕首朝青年的喉咙划



抓到的这个家伙却是英国情报局的卧底

去！青年发出咕噜的声音，鲜血喷溅，他无力地挣扎了片刻便静止平息。

那人继续踱着步：“我从前相信一个人可以改变未来、改变世界，现在相信你就是那个人！”说着他将脸转了过来：“我不是和他说话，我的朋友，我是在跟你说话！”那人的眼神炯炯，凌厉如刀芒，教山姆不寒而栗。

关掉平板电脑，查理觉察到有人在黑入美军的无人机，朝山姆所在的房间发射导弹。山姆连忙冲出屋外，一路奔逃……

回到圣骑士号，确定米拉马尔的线索是策划者故意留下的，设下引君入瓮的圈套。科宾应该不知道其中的诡诈，他的智谋和胆量还不足以制作这样的陷阱。进到机舱，查理一脸错愕地望着大屏幕，喃喃地说：“所有的营区都是陷阱，你是唯一的生还者，山姆。”

布里格斯分析山姆带回来的平板电脑，确定策划者的首脑是马吉德·萨迪克，前军情六处特工。

4.美国消费

策划者杀害美兵的视频已经被传上网络，考德威尔总统发誓要为这些牺牲的将士复仇，和恐怖主义对抗到底，但在国会山庄里已有不少对于她是否能领导国家摆脱这场危机的质疑声浪。

葛琳和布里格斯用电子侦查情报系统分析收集的资讯，推测达拉斯是策划者的下一个攻击目标。就在两人讨论的时候，查理在旁边不安的徘徊。山姆连忙询问，查理说他查阅了反恐中心的资料，找到美国主要城市的禁止入境名单。在今天，芝加哥运输管理局的服务器关闭了一段时间，入境登记有5小时的空白窗。他对比入境名单和禁止入境名单找出6个名字，这6个人一起离开了芝加哥的奥黑尔机场。

山姆觉得直接袭击达拉斯不是策划者的风格，尤其在米拉马尔领教萨迪克的诡诈之后，他更倾向于查理的观点，不顾葛琳的反对让圣骑士号飞往芝加哥……

一群匪徒在芝加哥电视台的表演厅劫持大量人质，却没有对警方提出任何要求。山姆由楼顶潜入表演厅的前厅，这里摆放着圣诞树、旋转木马等舞台布景，地上一片狼藉，这里只有几个穿着廉价装备，没受过专业训练的匪徒在巡视，没有人质的踪迹。葛琳传来了这幢建筑的平面图，推测人质被带到了地下室。

锅炉房里，几名人质的身上绑着炸药，围拢一团惊惧地呼叫着。山姆暗杀掉几名匪徒，嘱咐葛琳先不要让拆弹专家进入，以够打草惊蛇。他潜入维护通道继续搜索，这里的匪徒装备比较精良，看来他们劫持人质不过是掩人耳目，在更深远的地方不知有什么阴

谋勾当。

沿着一条老旧废弃的排水隧道，山姆进入水处理厂抓住一名匪徒，将爪刀的弯刃勾进他的锁骨缝隙，这家伙乖乖招供："生化武器……是一种病毒。""在水里下毒？我怎么才能解除人质身上的炸弹？""我皮带上的U盘里有密码，不要杀我，拜托。"

山姆敲晕匪徒，将随身盘里的数据透过OPSAT传给葛琳，再由她交给芝加哥SWAT解救人质。查理分析随身盘里的数据，它使用了DES军事级别的变种加密协议，与萨迪克在米拉马尔用的加密方式是一致的，可以确认此事件和黑名单相关。

势态危急，山姆连忙潜至水处理车间，躲开那些穿着重型护甲的匪徒，将进水阀和排水阀全部关闭……

回到圣骑士号，葛琳说策划者曾从一间疾病管制局抢走了一批鼠疫杆菌，正是他们要在水处理厂投放的毒剂。山姆说不能再花时间和他们玩防御战，继续追随策划者的脚步迟早会出错，那正是萨迪克所期待的。第四梯队要主动出击，猎杀萨迪克，逼他犯错！

5.私人庄园

"美国消费"是策划者在美国本土第一次发动的恐怖袭击事件，白宫呼吁国民冷静面对，由于芝加哥SWAT的勇敢机智，已经消除了这次潜在威胁200万人安全的危机。

幕后英雄的的第四梯队正在策划一次钓鱼行动，葛琳抛出柯宾这只诱饵，将他与美国合作的消息散布出去。葛琳追踪那份"泄密"的邮件，发现它被转发无数次到雷萨·努里的邮箱，看来他对柯宾的事情很紧张。

努里是一名知名军火商人和人口贩子，替非政府组织提供物资支援，他一直小心的维持着立场中立。

努里的庄园在巴拉奎的东方市，坚固如军事堡垒，守卫都是些转役军人。为了潜入那里，查理将新开发的旋翼无人机交给山姆，它配置了高能量的脉冲设备。柯宾说出设计这座庄园的设计师名字，可以从他那搞到设计图。还说那庄园里有间密室，但不知道具体位置。山姆寻思，若能将努里逼到那间密室里就可以关门打狗了。

山姆赶到东方市的庄园，灵猫般的潜入庄园的大院。这里池水荡漾，灯火辉煌，一派富贵奢华气息，很多持枪的身影给这里增添了几分肃杀。山姆一路潜行暗杀，穿过网球场和停车场，进到控制室切断庄园的电源。现在庄园里启用了备用电源，查理侵入庄园的监控系统，看到努里在保镖的护卫下逃往密室。

山姆潜行至泳池下层的房间，控制旋翼无人机穿过通风管道进到配电室，发射脉冲电波将设备摧毁，



山姆潜入努里的私人庄园

此时庄园内一片漆黑。密室附近的走廊安装了红外线探测器，碰到就会触发警报，山姆只能攀爬墙壁来躲开射线。

将战术镜切换到声呐探测模式，看到那间密室的位置，它是由高级钛合金制成的密封盒子，大门足有8英寸厚。山姆找到密室的薄弱处，潜行到上层房间的浴室，在地上安装炸药……

山姆逼问努里有关萨迪克的情报，努里不肯松口，这时一组刺客闯进庄园，看样子是伊朗的圣城军，他们怎会出现，难道是为了灭口？努里为了保命，决定和山姆合作。山姆解决沿途的圣城军的突击队员，带着努里逃往他的私人码头。

在快艇上，努里交出一份电子档案，里面有他派给萨迪克所有人员的名字和护照号码。

返回圣骑士号，还没等验证所有恐怖分子的护照号码，山姆就将努里给放了，这让葛琳困惑，伊朗可能与黑名单有瓜葛，努里可能参与行动。柯宾也感到不平，自己仍被关在牢里，而努里却继续在外面逍遥自在。山姆对他们说这是"合理利用资源"。

原来，查理在努里的手机里植入病毒，能够追踪到他的位置，截获语音和资料，更有机会感染他的电脑。

6.废弃工厂

查理窃听努里的电话，调查他的海外帐户，发现他在两年前就开始和策划者进行交易，不得不相信他放弃了中立，加入到策划者的阵营。查理还分析了努里提供的那些恐怖分子的护照号码，他们是一个庞大的卧底集团，彼此间偶有联系。这些人都不是小角色，职业五花八门，都是行业中的精英。有生化工程师、狙击手、技术员、职业驾驶员等等，听来像是一个全明星阵容。重要的是，他们当下都在伦敦一座废弃的工厂里，那里要有大事件发生了！

夜色降临，细雨霏霏。山姆在泰晤士河岸找到那间废弃的面粉厂。表面上看起来非常宁静，山姆却透过战术镜看到屋顶埋伏着不下10名狙击手，如此森严的戒备一定想掩藏什么秘密。爬到屋顶清理这些狙击手。此时的布里格斯埋伏在工厂附近，看到院子里有厢式货车在运送货物。

由楼顶潜进工厂的办公室，一屋子烟味，桌子上散乱着一堆文件，看样子刚刚有人匆忙的离开。山姆在桌上找到来自伊朗圣城军的档案，将它们扫描下来，或许圣城军在幕后支持策划者的行动。

闻听窗外的说话声，几名敌人在忙碌的搬运货物，说是最后一批了。葛琳想让布里格斯阻击这辆卡车，但山姆认为这是追踪这批货物

去向的最后机会。从他们身穿笨重的防护服来看，这些货物非常的危险。山姆跳出办公室潜进厢式货车，发现箱子里装着化学武器，一种神经毒气炸弹，山姆冒着生命危险拆开了它，在里面置入追踪器……

在拆毒气炸弹的时候，山姆吸入了少量的毒气。这时查理截获了一个电话，确认萨迪克目前就在这间工厂里，山姆决定找他算账。在穿越废水渠的时候，体内的毒素开始发作，血压升高、呼吸短促、心跳过快、视觉模糊，还好吸入的量不大，那东西一微克足以致命。他步履蹒跚，忍不住咳嗽起来，结果被敌人发现……

醒来发现被绑在椅子上，附近敌兵环伺。萨迪克道出是努里提供的线索，才能找到的他。山姆对萨迪克来说是谜一样的存在，萨迪克表现得很感兴趣。

就在这时布里格斯破窗闯入，迅速击杀了屋里的匪徒。萨迪克将山姆劫为人质，布里格斯没有听从山姆的话，放跑了萨迪克救回山姆的性命，并给他打了针阿托品减轻中毒症状。

两人联手杀出重围，在屋顶等救援的直升机时，山姆恼怒的训斥布里格斯，埋怨他没有遵照自己的命令去抓萨迪克，不愿让他帮扶自己，说这是他的最后一次任务。

7.特战总部

从伦敦工厂得到的情报显示，伊朗方面提供给黑名单生化武器，考德威尔总统随时会宣布对伊朗开战。葛琳对此有所怀疑，此前的经验告诉她，每次策划者留下的情报都是设局引诱。为了避免无谓的流血和战争，山姆决定往伊朗的前美国大使馆调查，那里



在一辆轿车里劫持圣城军的将军



将军把山姆引到陷阱中



山姆责怪布里格斯放跑了萨迪克

现在是圣城军的总部。葛琳的态度大有改观，帮山姆瞒着总统，拿到有力的证据再说。

德黑兰的一间餐厅外，穿着笔挺制服的军官吐着酒气，坐到私家轿车里，吩咐司机上路，然而司机却默不作声，军官拍拍他的肩头，司机烂泥般伏倒在方向盘上。“他在睡午觉，别打扰他。”冰冷的枪口抵住将军的脑袋，旁边的暗影里浮现一个人影，那人说道：“很高兴见到你，将军。”

将军非常的镇静，冷冷地说：“我不和美国间谍说话。”“就算你的老婆和小孩已经成为目标？他们正从市场回来，今天的晚餐是印度料理吧！”山姆打开手腕上的OPSAT，让他观看一段视频，一边注视着他的表情变化。

“你这混蛋！”将军瞬间从冰山变成了咆哮的火山，但很快被山姆的拳脚熄灭了。“冷静点！我要进入圣城军的总部，要找到一个答案。”将军立刻意识到事情的缘由，说：“我们跟黑名单无关。”“光靠嘴巴是无法阻止战争的，送我进去！”山姆说完，丢给他一个无线耳机。

将军无奈的下车，步行朝着总部走去，一路跟守卫士兵打着招呼。山姆暗中跟随着，在他的掩护下进到地下停车场。葛琳分析的将军的言谈，发现某些用词跟他的语言习惯不一致，可能在向属下打暗号，要山姆特别提防。

进入戒备森严的通道，将军说：“前面就是牢房了！”山姆说：“我可是来阻止战争的。”将军无奈地说：“开着飞机穿越伊朗领空的人居然说出这种话。抱歉，这是我们唯一可以通行的路线。”“很多时候，是没有时间正式交涉。”山姆解释。

进到一间牢房，将军突然转过身来，沉声对山姆说：“我宁愿家人死去，也不要让他们活着成为叛徒。”山姆知道情况不妙，把枪指向他：“勇敢和愚蠢只有一线之隔，将军！”将军的脸上现出笑容，说道：“美国人，总是认为你们发明了勇敢。”说声未落，周遭的黑影里出现绰约的身影，很多把枪指向山姆。

“你现在还不知道如何阻止黑名单是吧？让我教你如何跟恐怖分子交涉。”将军过去从属下手里拿过手枪，对准了山姆。“葛琳，现在！”山姆发出信号，查理侵入圣城军的保安系统并切断了主电源。监牢里一团漆黑，山姆趁乱跳上天花板的管线……

突破圣城军的防守，山姆成功潜进机房，将查理的随身碟插进服务器下载数据……在解决掉圣城军后，伊朗特种部队也闻风而至，为了避免尴尬的状况发生，他得尽快撤离这个地方。

葛琳擅作主张的派来布里格斯接应，这让山姆有些不满。伦敦

的那次，布里格斯让萨迪克逃之夭夭，他不愿再冒这种风险。

回到圣骑士号，通过带回来的资料确认伊朗跟黑名单没有任何关联，战争的阴影消除无形。山姆对葛琳说出自己的看法：她不该自作主张，不该在任务中掺杂感情的因素。葛琳说山姆能站在这里，为的就是给危在旦夕的维克托报仇，伦敦任务也让她看到了布里格斯的团队精神和战友之情，不该剥夺他出队的机会。她仿佛看透了山姆的内心，让他无言辩驳，只能道声谢谢。

8.毒气炸弹

查理追踪到伦敦的那批化学武器被运到了费城，租车用的都是同一张伪造的信用卡。现在离下次攻击“美国自由”还有不足两小时的时间，目标是费城无疑。

山姆让查理干扰此区域的通讯，他和布里格斯埋伏到费城的住宅区，果断将驶来的厢式货车的司机狙杀，山姆下去拆除货车里的毒气炸弹。葛琳传来消息，通过信用卡的线索找到了另外三枚炸弹的位置，它们分别在地铁隧道、维修厂和列车机库里。时间紧迫，山姆决定和布里格斯分头行动。

山姆潜入到列车维修厂，这里的塔楼里有狙击手，地面上埋置有感应地雷，还有身穿重型护甲的哨兵巡逻着。他沿着车厢和索道攀爬滑行，在一间守卫严密的车厢里找到炸弹……

就在布里格斯拆除第四枚炸弹的时候，山姆爬上一辆行驶的列车，萨迪克就在这辆车上。沿一节节的车厢杀过去，闻听传来一声爆炸，萨迪克炸断车厢的连接逃跑了。山姆追逐一名恐怖分子来到地铁站，这家伙劫持了一名人质，这时不知哪里冒出来一名小警察开枪击毙了他，并让山姆举手就范。山姆哭笑不得，他一路面对毒枭大佬、军火商人、毒气炸弹和恐怖分子，最后却栽在一个小警察的手里……

更搞笑的是这名小警察的名字“加勒斯”成了费城的骄傲，州长将恐怖袭击这一天定为加勒斯日，永久纪念他英勇阻止了一起费城地铁系统的毒气攻击事件，据“砖家”保守估计拯救了约100万人免于毒气侵袭。

9.关塔那摩

努里被CIA拘押在古巴的关塔那摩基地，被问到伊朗在黑名单攻击里扮演的角色。山姆认为，努里只是个小角色，接触不到黑名单的核心，他为何会故意向美国透露“情报”呢。查理猜测是萨迪克在背


刚返回圣骑士号就遭遇大批敌人围袭

后操纵努里，不管怎样，努里只需动一下嘴巴，就能让美国和伊朗开战。山姆决定扮成囚犯，到那座历史悠久的美军基地找努里聊一聊。

山姆身穿囚服被押进第七拘留所，布里格斯穿着监狱看守的制服出现在他的身后。“我还以为你不会来了。”山姆低声说。“算你走运，我还有一些CIA的关系和朋友，千里迢迢地跑来照顾你。”布里格斯一边佯装搜身，一边说。


杀进车厢清理恐怖分子


一名地铁警察击毙了逃跑的恐怖分子

布里格斯押着山姆穿过走廊，山姆嘟哝道：“轻点，老弟。”“前面有摄像机。”布里格斯说着，手上加了把劲儿：“你的装备都藏在办公室，要穿过监视区才能到那儿，我会切掉电源掩护你。努里和CIA的审问团在一起，现在审问团去用餐了，你要利用好这个空挡。”

来到一间牢外，布里格斯给他解除手铐，山姆却把手拷要了过来，握住锁头半边，露出的半弧形差不多和爪刀一个形状。

山姆进到牢房，看到努里被绑在椅子上，用手拷的尖端抵住他的下颏，逼问：“黑名单的下一个目标是……”“我只对CIA的朋友说。”努里还在嘴硬，话音未落，山姆一把将他掷在地上，用椅子夹住他的手臂踩下去，努里发出杀猪般的嚎叫。“是萨迪克派我来这……分散美国的注意力……他们要去德黑兰抢一艘船。萨迪克会知道我说的，行行好，杀了我吧，死在你的手里总归痛快点……”他绝望的请求说。

山姆一掌将他击晕，这时布里格斯切断了电源，山姆趁黑摸进监狱的办公室取回装备，一路逃到海岸边，布里格斯早准备好一艘快艇在那接应了。

逃到墨西哥的犹加敦机场，山姆和布里格斯走向圣骑士号。葛琳握着手枪在舱门守候，说机场的工作


使用查理的杀毒工具清除燃料厂主机的病毒


在货车里抓到性命垂危的匪徒首领，逼问黑名单情报

人员在半小时前匆匆撤离，连声招呼也没打。山姆有种山雨欲来的压迫感，布里格斯也敏锐的觉察到不妙的气息，说：“看来有场恶仗要打了。”

话声甫落，枪声如爆豆般响起，两人冲出机舱沉着应战，争取时间让圣骑士号升空……

10.燃料工厂

圣骑士号机舱里，根据此前对萨迪克的了解，山姆和葛琳认为“美国燃料”只是萨迪克的一颗烟幕，他不会关心美国的驻兵是否回家。就在此时，飞机与外部网络切断联系，几乎失去所有的通讯方式。查理从山姆带回来的那个平板电脑里找到了病毒源，这是萨迪克布下的另一个局。

几个小时之后网络恢复连接，“美国燃料”攻击已经成功。策划者袭击了墨西哥湾沿岸最大的燃料厂，和袭击圣骑士号的方式相同，是利用病毒感染完成的。现在海岸沿线所有的燃料厂都被这种病毒感染了，接下来它们会一个个的燃烧起来。

山姆跳伞抵达燃料厂外围，看到海豹突击队在和恐怖分子交火，他们说一路尾随策划者来到这里，他们的一名首领也被围在里面。山姆趁双方交战，悄悄沿着管道潜入工厂内部。到处是燃烧的火焰和变形的金属，爆炸声此起彼伏，不绝于耳。

持有重武器的恐怖分子占据了消防站，致使紧急救援队无法进入搜救，山姆只有逐名猎杀他们，救援队得以进场搜救和灭火。山姆接着赶往控制室，用查理发送的程序清理病毒，查理接管了整座工厂的安全网络，很快搜索到首领的位置，他将自己装扮成了一名医护人员。

根据查理提供的坐标，在院子里找到那名首领，他气急败坏的大声训斥手下：“该死！系统被恢复了，他们已经封锁了这片厂区！”说着，他将手机掷在一个家伙的头上。

那首领骂完飞快地朝屋顶奔跑，山姆射杀两名匪徒，朝首领逃跑的方向紧追不舍。最后首领跳到一辆货车里，这辆车没有行驶多远就被安保系统的路障给挡住了，查理的操作还真及时。

山姆打开货车的门看到惨烈的一幕，一根钢管从背后刺入首领的身体，从前胸穿了出来，鲜血喷溅，眼见不得活了。首领望着山姆，惊恐的说：“帮帮我！”

山姆一把握住钢管，沉声说：“你得先帮我！萨迪克的计划，快说。”首领惨痛地叫了一声，喃喃说：“太晚了，你们的总统，把你们的人都交给萨迪克了，丹佛……碉堡……萨迪克等着你们呢，一切都结束了。”

11.丹佛碉堡

华府方面一直没有回应，考德威尔总统对葛琳避而不见，葛琳用威胁的手段才让总统特助接通了总统专线。考德威尔形容憔悴，被连串的袭击搞得焦头烂额。葛琳汇报：“总统女士，我们相信位于丹佛机场下方的碉堡是萨迪克的攻击目标。”

考德威尔总统：“是的，萨迪克在碉堡里安插了潜伏已久的卧底，现在他控制了碉堡并声称在那里安装了一个化学武器。”“我可以在两小时内赶到那里。”“不，我要你们回去。”总统说着低下了头：“我们已经控制状况，三角洲部队在碉堡四周建设防御工事，萨迪克愿意接受谈判，若我们满足他的条件。”

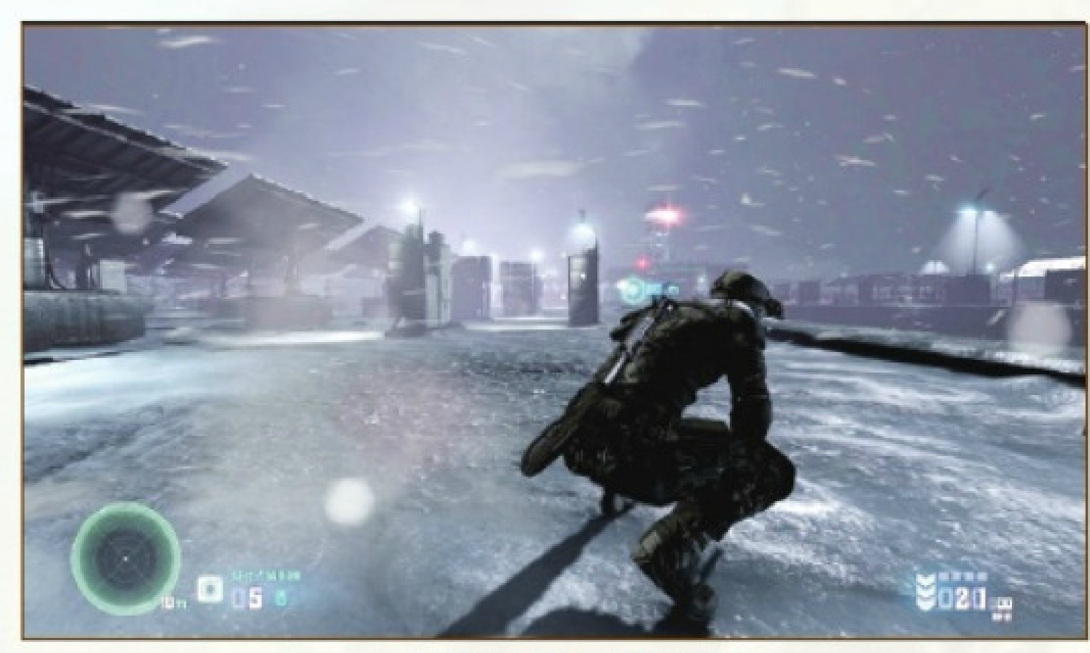
“从何时美国开始跟恐怖分子谈判了？”山姆问。总统叹了口气，说道：“他已经抓了一些政府高层和军官，包括国防部长。”山姆不安的踱起步来，提高声音：“敲诈勒索可不是萨迪克的目标，这些对他来说微不足道。你可能束手无措，但我有办法。”

考德威尔总统说：“我给你的权利不是让你解决个人恩怨，重申一遍！所有的飞机，包括圣骑士号都不准升空。我已经下令，任何接近丹佛的飞机都会被空军击落！”

断掉连线，山姆对伙伴们说：“我们必须前往丹佛并除掉萨迪克，而我没办法凭一己之力完成。葛琳，我们对付空军的防御有几成胜算？”

“那边正下大雪，我们利用这个当掩护紧急靠近，由查理协助提供对策。”葛琳回答道。布里格斯说驾驶员拒绝飞行，山姆道：


总统女士不允许第四梯队前往丹佛碉堡


在风雪中潜入丹佛机场

“革除他的驾驶权，带科宾过来！”

圣骑士号秘密降落丹佛机场，这里风雪弥漫，守备森严，某些恐怖分子装备了热像镜，非常的犀利警觉。山姆的身上带着查理制作的随身碟，里面有他改造过的病毒程序，要用它来破坏策划者的独立系统，以获取黑名单的真实目标情报。

山姆潜入机场营地后前往气象监控站，用控制台关闭碉堡的温度控制系统，使通风道里的风扇停止下来，沿着通风管道爬到碉堡内部。这座碉堡拥有军事级别的安全防护系统，激光扫描、热像感应等等高尖端装备到处都是，山姆如同一只魅影在里面行走游移，不着半丝痕迹。

进到办公区，分别在三台终端上植入查理的病毒，将病毒激活后，成功将整座碉堡与外界隔离。此时葛琳发来消息：“山姆，布里格斯，碉堡内有人尝试进入国防部长的账号，如果萨迪克取得机密档案的话……你必须阻止，不惜任何代价！”

地堡的指挥部里，萨迪克在逼迫国防部长交出账号。“我不会交出账号的，你会发动一场世界大战，毁了美国。”部长斩钉截铁回答。萨迪克按住他的双肩，安慰地说道：“我对战争可没兴趣，我只在乎最强的武器，也就是资讯。”说着给手下使了一个眼神，一名壮汉走过来，将钢剪夹住部长的手指。部长面色惨白、状若筛糠，萨迪克轻声道：“放松点，你唯一能做的选择是你想承受多大的疼痛。”他的目光如锥，冷冷的盯着部长，吩咐道：“切掉无名指！”

在部长的惨嚎声中他走出指挥部，走廊上跪着一名身穿紧身服战斗服的人，一名手下道：“我们在碉堡里抓到这个人，看样子是特种部队的。”萨迪克摘


面对倒地的萨迪克，手握爪刀的山姆在想：杀掉他，还是放过他？

下那人的头套，是布里格斯，问道：“山姆在哪？”他知道第四梯队的出现在这儿，山姆也一定在。“就在你身后!”布里格斯说。

萨迪克微微一笑，说：“你以为我是谁？”说着，抽出布里格斯的佩刀，划入他后颈，割下一只皮下通讯器，对着它说道：“山姆先生，我抓了你的同伴，别来搅乱我们的工作，我就会让他活下去！”

回到指挥部，看到部长手指的鲜血直流，对手下喊道：“你脑袋进水了？眼看他快失血到死了，快给他缠上止血带。换一只手继续……”一名手下拿着电钻抵在了部长右手上，部长发出惊恐的叫声。“什么时候停止取决于你，我们会把你的手指一根根剁下来！”“不，我给你账号！”

被押在一旁的布里格斯喊道：“不可以，部长！”部长脸上的汗水涔涔而下，摇头说道：“我很抱歉……”布里格斯突然冲上前，


为免泄露国家机密，布里格斯亲手处决了美国防部长

用手拷勒住部长的喉咙，朝萨迪克说：“你不会冒险开枪射他吧！”变生肘腋，萨迪克异常的镇定，说：“为何不呢？既然你下不了手……”

布里格斯臂肘一拧，骨骼碎裂的清脆响声，部长的身体堆了下去——第四梯队拥有总统授予的第五自由权，就是可以清除任何威胁到国家利益的人。“不！”一切来得太快，超乎了萨迪克的想像，他愣怔稍顷，突然朝着布里格斯冲过去，一脚将他踹翻在地，疯狂地踢了几脚，一把将他抓起来，挥拳朝他脸上砸去。“把人质都带上，去找他们的飞机！”萨迪克命令道。

恐怖分子们押着一群人质走向机场，山姆身穿普通工作人员的制服混迹其中。埋伏在机场附近的三角洲特种部队投鼠忌器，只有按兵不动。

山姆的耳机里响起葛琳的声音：“知道你无法回应，山姆，如果他们离开丹佛，一切就都完了，无论如何别让他跑掉。”山姆突然出手解决掉近身的恐怖分子，三角洲部队也立刻行动，狙击枪将敌人纷纷射中，萨迪克一枪射倒布里格斯，仓皇逃窜。

山姆过去探询布里格斯，似无大碍，将身上的冲锋枪丢给他，继续追赶萨迪克。追至货场，萨迪克负隅顽抗，山姆借着风雪的掩护抄到他的身后，出手将他击倒，掏出爪刀挑断他的脚筋。“一切都结束了！”他说道。

萨克迪在雪地里爬行着，发出不甘心的吼声：“你以为这样就结束了？策划者的背后有12个国家支持着我，你杀了我，这些国家就会出兵！或者你放我一条生路，我会告诉你一些我知道的秘密。”

山姆望着他的可怜样，说：“我不杀你，事情总会有办法解决！”说着，将手中的爪刀掷在雪地中……P



再见了，兄弟

■山东 张克伟

"要权势不要兄弟？你就这么维护那个杀人狂？"

"我发过誓，要用生命维护酋长的尊严——不管他变成什么！"

纳兹戈林依稀记得，昨天晚上，当自己说完这句话之后，便高举战斧朝自己的兄弟高图斯抡过去，就在红色斧子呼啸落下的一刹那，站在身后的沙尔雷就把自己打晕了，然后……

然后就坐在这里了，但这里可不是双足飞龙旅店！一定是他们把自己送到这里了，可这到底是哪里？纳兹戈林打了个嗝儿，一股烈酒的腐酸味立即涌上了喉头，胃部的剧烈痉挛让他不由自主地吐了出来。刚擦了擦嘴巴，脑子里又闪过昨天晚上谈到的"联盟士兵已经在杜隆塔尔登陆""沃金谋反"等事情，他便有些恼怒地捶了一下脑袋，想把这些烦人的事情彻底赶走，但是突然传来的剧痛让他不由自主哼了一声，便下意识地摸了后脑勺一把，手掌上暗红色的血迹映入了眼帘，沙尔雷下手真狠！纳兹戈林皱起眉头打量着这一间破旧的房间——姑且称之为房间吧，这应该是他见过的最肮脏、最杂乱的房间，顶棚还破了个大洞，有阳光丝丝缕缕地洒下来，面前是一张木桌，桌上是横七竖八的酒瓶子和已经发霉的剩菜，有飞虫在嗡嗡乱飞，如同地精对金钱的贪婪一般。桌子底下是一大堆羊皮卷宗，旁边还放着一柄利斧和几张破烂的弓箭，与地上厚厚的尘土相比，这斧子和弓箭倒是显得铮亮无比。有几块石头杂乱无章地摆放在四周，看来这就是房间主人的椅子了。纳兹戈林双手撑地，后背倚着床腿慢慢站起身来，轻轻舒活了一下筋骨，又有些厌烦地打量着四周，迈开脚步朝门口走去，他一分钟也不想多待在这里。

"不说声再见就走？"

一声冰冷的声音如同法师的寒冰箭，突兀地从门口传过来，纳兹戈林不禁打了一个冷战，抬起头向门口看去。

沙尔雷的表情如同他说出的话一样，冰冷无比，他死死盯着纳兹戈林，随口吐了口唾沫，地上便腾起一股尘土。

"说再见？这是什么鬼地方？"纳兹戈林觉得眼前这个老伙计眼中的敌意让自己有些无法适应，于是赶紧转移话题。

"这是我家。"沙尔雷阴着脸坐在一个石凳上，顺手拿起一个酒瓶子，一仰脖将剩下的一点点酒灌了下去，"你是不是觉得，以你将军的身份和地位，不应该在如此破烂不堪的房子里过夜？"

纳兹戈林喉咙里咕噜了一下，生生地将涌在喉头的话咽了下去。这种拒人于千里之外的语调让他非常难受，他实在不知道为什么手足之情变成了这样！沙尔雷说完那句话后便不再言语，两人相对沉默，狭小的房间里翻腾着酒精秽物的难闻气息，过了许久，纳兹戈林才开口说道：

"我记得你以前不住在这里……"

"你记性真好。"沙尔雷仰头看着顶棚的窟窿，"我以前的房子让高图斯的母亲住了。"

纳兹戈林身子晃了一晃，没有说话，只是垂下眼帘，默默地听着，他知道这伙计肯定憋了一肚子话要说。

"高图斯的母亲，就是当年上学时给你送饭，给你零花钱的那个老人。哦对了……"沙尔雷猛地拍了一下前额，

似乎想起了什么重要的事情，纳兹戈林看着他，不知道他要说什么。

“我差点忘了，像您这样位高权重的将军，连自己的兄弟都能砍，又怎么会记起这些无所谓的往事？”沙尔雷发出了一声不屑的鼻音，看着有些垂头丧气的纳兹戈林，继续说：“这位对你有养育之恩的老人，你是怎么回报她的？拿起斧子朝这位母亲的儿子头上砍去？这就是你回报恩人，纪念十多年手足情谊的方式？”

纳兹戈林默然不语，沙尔雷的话在他听来不啻于劈头抽过来的鞭子，这种感觉让他异常难过，在他出生入死的戎马生涯里，从未有过这种夹杂着难过、不解、悔恨、痛苦的复杂情绪。

“将军？你的好口才去哪里了？”沙尔雷换了一种调侃的语气，“难不成也随着你口中尊贵的大酋长躲到他那该死的城堡里去……”

“酋长的尊严不容亵渎！”纳兹戈林猛地抬起头说了一句，与其说是对沙尔雷的反驳，不如说这是一种本能，自从数年前宣誓效忠大酋长之后，这种本能便深深地扎根心底，如今枝繁叶茂，再也无法撼动。虽然纳兹戈林也奇怪自己为什么会有这样的反应，但是多年来形成的习惯还是代替自己的思维行使了权利。

“我呸！”沙尔雷猛地跳起来，“尊严？尊严是眼睁睁地看着黎民百姓生活在水深火热中么？尊严是让自己的士兵陷入不义战争的泥沼接连不断的死去么？尊严是将那些与自己荣辱与共的同胞赶出共同生活的领土么？尊严是……是他妈的让我们兄弟手足相残么？”沙尔雷如同暴怒的狮子，在狭窄的房间里走来走去，一边说一边抓起桌子上的酒瓶子摔在地上，“跟萨尔酋长相比，你口中的‘酋长’他算个什么东西！尊严？他早已经把这个词语塞在地精建造的大炮里打到无尽之海里去了！”

纳兹戈林内心开始剧烈地挣扎起来，太阳穴突突跳动，脑子里如同有两队骑兵集团互相冲杀。一边是酋长，一边是兄弟，对酋长的忠心是必然的，但是兄弟情义又怎能背叛？况且，自己从列兵时代就忠心耿耿的大酋长的确有了一些显而易见的变化，身为将军的自己又怎会察觉不出来？可是，让自己跟随其他人一起去背叛自己的酋长，这，万万不可能！

“算了吧，该说的昨天晚上都说了，我又何苦浪费唇舌，说不定，你还会拿起战斧砍下我的头颅。”沙尔雷语气又恢复了平静，仿佛刚才的暴跳如雷根本不曾发生过。

“高图斯怎么样了？”纳兹戈林表情尴尬，似乎做了坏事被人发现的孩子一般。

“还在双足飞龙旅店。”沙尔雷头也不抬地说，“不过，他已经被玛尔考洛克的监视者盯上了。”

“什么？”纳兹戈林一拳打在床头上，本已破旧不堪的木床顿时发出一阵阵吱呀声。

“没什么好惊讶的，你离开奥格瑞玛太久了，虽然我们还是以前的我们，但是我们生活的地方，我们崇拜的酋长却再也不是以前的模样。”沙尔雷有些惆怅地叹了口气，似乎有种无能为力的感觉，“就这样，没什么好说的。该说再见了，我的兄弟，我们的兄弟情义走到头了。”沙尔雷瞪大了眼睛，跟纳兹戈林一字一顿地说完这些话，便起身穿戴好盔甲，拉开房门走了出去。


奥格瑞玛——这颗部落的心脏将成为一个副本，被千万人踩踏

奥格瑞玛的正午一如既往的热，大大的太阳似乎就悬挂在城市上空不远处，火热的光线如同锻炉里的铁水倾泻下来，那种灼烫简直让人无法忍耐。纳兹戈林又摸了一下后脑勺，血液早已凝固，但暴露在阳光之下的伤口更加疼痛难忍。路两边的各种商店都开着门，街上的行人并不少，只不过再也没有了昔日熙熙攘攘的场面。即使是互相熟识的人，见面之后也只是远远地点一下头便匆匆走开，甚至有人仅仅是用眼神交流几下，便垂下头迅速逃离，没错，那种感觉就像是逃离。只有一脸严肃的酷卡隆士兵来回巡视，以及玛尔考洛克的间谍士兵带着一脸傲慢和骄纵作威作福，本来就很闷热的城市在这种奇怪的气氛中变得更加压抑，简直让人透不过气来。纳兹戈林下意识地将脖颈下方的盔甲松了松，好让呼吸更顺畅一些。

“小赖子，你是去找玛尔考洛克的么？”

纳兹戈林循声望去，高图斯紧皱眉头，甩着膀子朝自己走来，脚步颇为蹒跚，一边走一边还不停地东张西望，似乎在躲避什么东西。

“高图斯，你……没事吧？昨天晚上……是我太冲动！”纳兹戈林简直不知道该说什么才可以表达内心的情绪。

“你的斧子只伤到了我的自尊。”高图斯苦笑地摇了摇头，“那一瞬间我以为我们的兄弟之情就此结束，是双足飞龙旅店的牛头人加摩尔给我包扎了伤口，他可真是个好人。”高图斯抬了抬右腿，纳兹戈林这才注意到，他的右腿上方缠的绷带上渗出了点点血迹。“不过也正因如此，他被库卡隆监视者抓起来了……”

“啊，这……”纳兹戈林话到嘴边，却发现了在拍卖行和武器店之间有四名库卡隆士兵正在探头探脑的窥伺，可能是忌惮自己在这里的原因，那几个士兵并没有走上前来，但是他们目光中毫不掩饰地怀疑却让纳兹戈林捕捉了个



5.4版本之后，年轻的纳兹戈林将军将陪同刚愎自用的酋长加尔鲁什一同成为众矢之的

正着。

“呸！”纳兹戈林突然扬手打了高图斯一巴掌，高图斯硕大的身躯竟然无法抵御这突如其来的重击，歪歪斜斜地倒在了地上。高图斯捂着脸庞一脸惊讶地盯着纳兹戈林，似乎有些不相信，那目光中满是疑惑和不解。

“酋长的权威岂能容你等渣滓忤逆！”纳兹戈林右手高高举起战斧，似在战场上得胜一般高声呼喊，素来喜看热闹的奥格瑞玛居民以及来来往往的旅行者此时却没有一个人围上来，只是装作没看见，如躲瘟神一般纷纷避散。只有酷卡隆士兵显得有些神采飞扬，似乎是因为印证了他们对高图斯的怀疑，也打消了他们对远征军将军纳兹戈林的怀疑，他们可以轻松地去找玛尔考洛克交差了。

纳兹戈林没等高图斯从地上爬起来，便一把揪住他的衣领从地上拖到了墙角，高图斯眼中的疑惑逐渐冷却，那冰冷的目光让纳兹戈林想起了刚才的沙尔雷，心里不由得打了个寒战。然不巧的是，当他认为已经避开酷卡隆士兵的视线，刚想把高图斯从地上扶起来时，沙尔雷却早已站在他对面，冷冷地看着他。

“你要把我的兄弟送进监狱么？将军？”沙尔雷双眼喷射的火舌灼烧着纳兹戈林不停挣扎的灵魂。

“你误会了，沙尔雷，我只是想……”

“松开你的手吧，将军，这不是对待兄弟的方式。”沙尔雷一把推开纳兹戈林的手，将内心凉如冰水的高图斯从地上拉了起来。

“沙尔雷，你听我说，事情不是你想象的那样，我只是想……”纳兹戈林从来没觉得解释清楚一件事情会这么难，习惯了发号施令的他却要绞尽脑汁去把这件拐弯抹角的事情弄直，做这件事情的难度远比在战场上厮杀难得多！

“将军，我告诉你，我以战士的荣誉发誓，从今往后，我们的兄弟情义结束了！”

“沙尔雷！！！”纳兹戈林压低了声音嘶吼了一句，双目赤红地盯着眼前这个跟自己一起长大，一起上学，一起参军入伍的老伙计，自毕业之后兄弟几人见面的机会屈指可数，他在战争间隙设想过关于他们兄弟几人的一千种、一万种结局，唯独没有想到这一种。

沙尔雷脸上的肌肉抽动了几下，似乎为纳兹戈林沙哑的嗓音所打动，他那鲁莽但柔弱的心刚刚要缴械投降，几乎就是在他要张口劝慰外号“小赖子”的将军时，他的视野里——纳兹戈林的背后突然出现了一队酷卡隆卫兵，那闪亮的刀枪让他在一瞬间狰狞了面庞，温情软语顿时成为武装到牙齿的尖利咒骂。

“纳兹戈林将军，请你记住，我跟你，以及你所领导的所谓士兵不是一路人！将军，请你记住，等你死后，别把墓碑跟我靠得那么近！”沙尔雷斩钉截铁地说出了这些话，他眼睁睁地看着纳兹戈林眼窝里闪烁的希望光芒一下子黯淡了下去，看着他嗫嚅着发白的嘴唇却说不出一个音符来，看着他祈求的表情慢慢变得僵硬。

“赖子，别回头，你后面有人盯着，沙尔雷是故意。”沉默不语的高图斯突然打破了这让人窒息的沉默，虽然他极力压低着声音，但兽人天生的粗大嗓门还是引起了酷卡隆士兵的警惕。“他们马上就要过来了，赶紧把我们抓起来！你选择什么我们不管，只是到时候别忘了给我们收尸！”

沙尔雷咧嘴一笑，在纳兹戈林看来，这一笑不知道有多勉强。只见他伸出胳膊用力推了一下自己，继而高声大喊：“来吧，兄弟，让我们好好教训一下这个酋长的忠实走狗！”言罢，两人一起随即挥拳向纳兹戈林打去。

纳兹戈林早已明白这是怎么一回事，心里虽然无奈，但也只能配合沙尔雷把这出戏演完，于是立即装出一副大怒的样子，扔下斧子呼喝着跟他们俩扭打在一起，一边打一边喊：“我要把你们亲自处决！”三个人在地上翻滚，拳头如雨点般不停落下，过往的行人纷纷避让。

“将军！”

纳兹戈林听见士兵叫喊，立即装出一副恼羞成怒的样子：“看什么看！赶紧把这两个个疯子抓起来！”士兵们听令后立即行动起来，一转眼的功夫已经将兀自喋喋不休的沙尔雷和高图斯五花大绑。

“赶紧把他们扔进监狱！不要耽误酋长的军令！”

“是！”士兵像是得到了某种奖赏，行军礼后急匆匆朝前走去。

纳兹戈林如同中了定身术，站在那里呆呆地望着沙尔雷和高图斯的背影渐渐远去，他心里忽然有一种不祥的预感，这可能是他最后一次凝望兄弟的背影了。从小到大，这种场面不知道经历了多少次，一起笑闹，一起学习，一起战斗的兄弟可能从这一刻起就真的说再见了。想到这个词，纳兹戈林心里如遭锤击，一阵钝痛阵阵袭来，上一次在卡桑琅丛林相见，兄弟们还是把酒言欢，感慨时光荏苒，几个人一夜未眠，聊小时候的开心时光，聊起上学时候的充实岁月，聊起莱斯科特的英勇战死，然后又相约战争结束后要一起去祭拜父母、兄弟，一起去学校、宿舍看一看、一起去实现少年时候不曾实现的梦想和追求。那一晚，烈酒不知道喝了多少杯，篝火不知道添了多少木柴，直到水露沾

衣，天光大亮时，几个人才互道珍重，依依惜别，纳兹戈林也如今天一般望着兄弟们的背影远去，而他实在是没有想到，这一次居然是兄弟反目、手足离散的时刻。究竟是为什么？一直以来自己坚定的信仰为什么成为阻挠兄弟感情、甚至引起成千上万军民不惜戴上“背叛”的帽子武力对抗的东西？效忠酋长、服从指挥自然是军人的天职，然而为什么越来越多的军人却公然叛逃，甚至有些将领居然宣称“为正义而战”？

哎，孰是孰非？何去何从？谁又能分得清？谁又能看得明白？

黑夜又一次笼罩了奥格瑞玛，但是往日浇熄升腾热气的凉风却未能如期而至，蒸笼一般的城市让所有居民和驻军都烦躁不堪，只不过居民的烦躁只能通过唉声叹气来压抑，相比于士兵们耀武扬威地巡查来说，前者显得如此卑微。行走在大街小巷，扑面而来的热风依旧夹杂着从杜隆塔尔刮来的沙土，热热地烫人脸。虽然没有明确颁布宵禁的通告，但除了虚灵、地精们开办的商店之外，几乎所有的沿街房全都关门闭户，透不出一丝光亮，一路上只有琐细的狗叫声应和着噼里啪啦的篝火爆裂声在夜空中飞舞。相比之下，那些灯火通明的建筑物则显得如此生硬、冰冷，以至于在门口左边阴影处的纳兹戈林显得有些焦躁不安，直到他看见从里面走出一个灰黑色皮肤的兽人时，才立即扎住脚步，等那个人渐渐走远时，他才闪身从阴影中走出来，整了整盔甲，抬脚向里走去。

“叫两个士兵跟着我。”纳兹戈林面无表情的向监狱守卫队长说了一声，队长显然不敢怠慢，似乎有些殷勤地指派了两名士兵交给将军。

“酋长密令，秘密处决高图斯、沙尔雷。”纳兹戈林紧接着又下了第二个命令。

“将军，处决犯人需要酋长令牌……”卫队长显得有些为难，但依旧说出了自己的理由。

纳兹戈林不慌不忙的从胸口掏出了酋长令牌，卫队长只扫一眼，便立即点头，掏出钥匙交给卫兵前去带人——并不是说他对这令牌有多熟悉，而是他实在是担心惹恼了将军会有什么后果，纳兹戈林待他点头之后立即将令牌收了起来，这块令牌分明是酋长颁给自己在潘达利亚行使军事指挥权的令牌，只不过所有的令牌大小外形均无二致，不细看是看不出区别的。

卫队长对纳兹戈林唯唯诺诺，当将军要处决的两名犯人经过他身边时，他甚至还有些厌恶地摸了摸鼻子，似乎不愿他们身上的那股晦气沾染到自己。将军巡视完之后，卫队长毕恭毕敬的送至门口。

纳兹戈林与高图斯、沙尔雷并肩走在通往城外的小路上，三人心里均是感慨万千，上学时是纵饮狂歌、洒落一路欢声笑语，相聚时是笑闹推搡、慨然指点战场与江山，而如今居然是走在被处决的路上，最意料不到的是，下达处决命令的，居然是自己的兄弟。虽沉默不语，但三人的眼神交流必然没有间断，多年来形成的默契并没有因为10年的分别而退化多少。

“好了，就在这里吧。”纳兹戈林轻声说了一句。

两名士兵立即推搡着即将被处决的犯人，甚至有些迫不及待的拿出了武器——然而仅仅是拿出武器而已，因为早已挣断绳索的犯人不费吹灰之力就打晕了这两名强壮的士兵，身经百战和仅仅是身体上的强壮，孰强孰弱根本没有任何悬念。

“你们赶紧走吧！”纳兹戈林环顾四周，急促地说了一句。

“你怎么办？”高图斯和沙尔雷不约而同地问。

“我会留在这里，与我们的酋长，还有这座城市共存亡。”纳兹戈林一边说着，一边试探着两名士兵的鼻息，以此来判断他还有多长时间来做好这件事情的收尾工作。

“你就这么执迷不悟？”高图斯似有些不理解，追问了一句。

“别再劝我了，我打定主意了。”纳兹戈林有些勉强地笑了一下，“你们与我情同手足，但酋长对我恩重如山，我实际上没得选，兄弟们，如果连我这个最年轻的将军都公然叛逃，那么还有谁会为了这个城市而战？”

高图斯与沙尔雷一时不知道该说什么，不约而同地挠着头发互相对视。

“我欠你们的，这辈子可能还不上了，所以，下辈子我小赖子还会赖着你们！”纳兹戈林开怀大笑起来，似乎说起了一件非常有趣的事情，一边说，一边单手举起战斧，在高图斯和沙尔雷的愕然中砍向自己大腿，在二人还没明白过来之前，他已经成功的将自己弄得血肉模糊，极其可怖。

“我发誓我的斧子再也不向你们头上砍去，昨天晚上的错误，我会一点点地弥补。即使是加摩尔对我痛下杀手，我也会微笑以对。”

“再见了，兄弟。”高图斯和沙尔雷摸了摸纳兹戈林的头，谁也不愿意再去看他那张流泪的脸。

“是时候说再见了，等卫兵醒来，我还要去给酋长编故事听，你们就别烦我了，赶紧滚吧！”纳兹戈林猛地推了他们一把，自己流着泪，却笑了起来。

“对了，记得将我埋在莱斯科特旁边，我不想孤身一人走在回到先祖之魂的路上！”纳兹戈林依旧大张着嘴巴笑着，泪水却肆无忌惮地流淌。 P



被包围的加摩尔。在5.4版本中，加摩尔将完成对纳兹戈林将军的致命一击

没有下限的世界

谈末世游戏中的人类价值观



■浙江 木然

编者按：本文提到的《美国末日》（The Last of Us）是由顽皮狗工作室开发两年的末日题材游戏（PS3平台），2013年面世，获得各大游戏媒体极高评价。

现代人往往喜欢标榜自己的道德水平，尤其是网络时代的到来，话语权的开放，使得人人都可以通过自己的“语录”或者“心得”以显其高山仰止的品行。这也无可厚非，在物质文明较为发达的社会中，人们追求道德是一种自我满足的表现。如果文明崩塌，社会崩解，一切都陷入混乱的无政府状态之后，这种自我满足很有可能被迫降到最低标准，即满足生存需要。

无论是《美国末日》也好，《地铁——最后的曙光》也罢，这些游戏不仅重在表现灾难后的世界，也对末世中人性的刻画入木三分。为了活下去，丛林法则重新主宰了弱肉强食的世界，把道德变成了最没用的东西。而人类的价值观也必然会经历一系列的摧毁与重铸，以适应严苛的生存环境。在下文中，我希望这一点可以成为共识：在一个没有原则的世界里为了生存而放弃原则的人不会在乎一个衣食无忧安定有序的社会公认的价值标准，一个现代人妄想做未来世界的裁决帝，毫无疑问是不明智、不正确，且有失偏颇的。

末世中的需求层次

根据马斯洛的需求层次理论，人的需求被分为五个等级，由低到高分别是生理上的需求、安全上的需求、情感和归属的需求、尊重的需求以及自我实现的需求。前三项需求属于低级需求，是人类生存所必需，而尊重需求和自我实现需求属于高级需求，虽非生存必需，却能使人更好地适应社会。需求层次理论的核心是，只有当较低等级的需求得到了满足，才会产生较高等级的需求——它在末世环境下为“为了生存而不择手段”提供了一个合理的解释：人只有在吃得饱穿得暖，有居所有保护的时候才会有余力考虑“活着”以外的东西。

需求在很大程度上影响了通过行为反映出来的价值取向。《美国末日》中的“猎人”组织为了获取生存所需的肉类，居然不惜向同类开刀，以食人肉这种超越人类道德底限的事作为谋生手段。玩家共有两次机会“有幸”深入“猎人”的基地，第一次可以找到一份劣迹斑斑的“肉类清单”，第二次便能以艾莉的视角亲眼目睹“庖丁解人”的惨状。在“猎人”的价值观中，“活下去”成为了最重要且唯一的大事，哪怕为此抛弃人性回归兽性也在所不惜。

“猎人”的行为可以作为需求层次理论最佳的注脚。他们以猎杀人类换取温饱与安全，结果惹来了乔尔这个凶星；猎人首领大卫稍微好一些，与艾莉


▲D6基地中的伙食相对其他地方来说已经相当不错


▲末世的残酷逼迫小萝莉也拿起了武器


▲猎人首领大卫原先表现出的善意使人顿生好感，与随后暴露的本性简直判若两人


▲马琳自以为理直气壮地向乔尔解释她的做法


▲面对艾莉的质疑，乔尔用谎言掩盖事实

的偶遇及合作使他产生了“驯养”这个小萝莉的想法，结果调教不成反被伤，恼羞成怒的他最后准备在咖啡馆里把艾莉“就地正法”时被艾莉反杀，死相极为凄惨——这就是不适时也不适宜的情感需求所导致的后果。

尊重与自我实现这两种高级需求在末世条件下达成的难度相当之高，一般来说只有两种人才能做到，一是领袖，二是英雄。在主角光环下，玩家想要成为这两种人轻而易举（更何况还有逆天的修改器），然而主角的意愿却并非如此。乔尔带着艾莉跋山涉水，从波士顿一直到盐湖城，连“火萤”领袖马琳都不可思议地感慨“你怎么办到的”，乔尔的一句回答却是“因为有她在”。阿尔乔姆亲眼见证了核弹毁灭黑暗之子巢穴的那一幕，虽然被誉为英雄，其心中却万般自责痛苦难当，因为他看到的真相与希望已经随着蘑菇云灰飞烟灭。

主角之所以成为主角，是因为他们与众不同，即使在需求层次上，他们也要站出来挑战传统与权威，证明在低级需求得不到满足的时候，仍有可能产生高级需求。这与古代的寒士颇为类似，杜甫“安得广厦千万间，大庇天下寒士俱欢颜”的理想，反映在末世中，便成为一种超越现实的目标。《地铁》中，可汗与阿尔乔姆都相信，人类和黑暗之子能够和平共处，因为二者本是出自同源；而阿尔乔姆与生俱来的天赋使他能够担当两族之间沟通的桥梁，为这一愿望的产生与实现提供了基础。《美国末日》里，乔尔对艾莉的帮助从一开始的有偿劳动逐渐转变为真心无悔的付出。两人在患难与共中培养出一种类似父女之间的感情，对于乔尔来说，艾莉已经取代了莎拉（乔尔早夭的女儿）在他心目中的地位，而他生命的价值，就是守护艾莉，与她一起在艰难的世道中生存下去。

利己与利他

作为一款讲究剧情的作品，《美国末日》争议无数，但主要集中在乔尔最后的选择上。当他费尽千辛万苦穿越大半个美国把艾莉带到“火萤”面前后，突然到来的事实（牺牲艾莉才能造福人类）使他立即又改变了主意，一路开挂杀进手术室把艾莉救了出来。事后隐隐察觉真相的艾莉想从乔尔口中问出实情，乔尔却选择了撒谎并为自己的谎言发誓。无论怎么看，这些行为都不像是一个真正的英雄该做的，但还是有许多人被乔尔的选择感动得一塌糊涂——之前在剧情中一直压抑的情绪情感被多次陌生化处理，积压到结尾之后突然来了个一次性爆发，无论怎么看都有种酣畅淋漓与扬眉吐气的快感；更重要的是乔尔自此不再掩饰对艾莉的关爱关心，两人彼此之间都已明白，对方是生命中最重要的羁绊。

我的想法是，如果乔尔坐视，牺牲艾莉，为人类的未来提供一个救赎的可能，游戏便回归主旋律，乔尔失去艾莉，两者都成为英雄，争议消失，皆大欢喜。然而这样的结局却不值得IGN给出10分评价，因为负责评分的编辑似乎也比较认同乔尔的行为及其行为背后所隐含的价值观——没错，就是个人主义。事实上，即使乔尔对于良知与美德有所追求，那也是建立在小我的基础之上，而且在游戏表现的世界中，他已经比其他人好得太多；况且对他来说，失去艾莉等同于失去生命——你能指望一个失去女儿两次的人还能有多少活下去的意念？

个人主义和集体主义的矛盾一直存在，而且社会文明程度越高，争论就越是激烈。无数哲学家、政治学家、社会学家等为此伤透脑筋，无外乎想拿出一个结论：利己重要，还是利他重要？如果用博弈论的观点，“互利互惠”有助于实现个人与团体利益的最优化。但这个优化仍存在一定的概率问题，即牺牲自己和同伴来换取潜在的，不确定的集体利益，还是牺牲获取集体利益的可能性，来保障自己和同伴的生存。乔尔选择了后者，因为他无法把握这个可能性，更害怕这个可能性会夺走艾莉。相对之下，“火萤”的做法看似正派，却也有站不住脚的地方：首先它

只是一个割据势力（类似于地铁中的红色阵线），虽然他们的政治立场是恢复大美利坚昔日的文明与荣耀，却难保其不会因一己之私而滥用权力；其次获取疫苗的代价是牺牲艾莉，一个14岁的小女孩，即使是末世，他们也没有权力以“谋求全人类的福祉”为由替艾莉决定生死；最后假设“火萤”真的得到了疫苗，在虫草菌患者无药可救的情况下，这个组织几乎是神一样的存在，如果它想借此建立一个“乌托邦”，难道剩下的人类就会买账？而且疫苗作为硬通货，必定会以各种渠道流出，待普及之后，势必又要开启新一轮的混战。到时再问“艾莉的牺牲是否使这个世界变得更好”，又能得到多少肯定的答案？

如果是秩序良好的社会，利他行为和集体主义是保障个体生存的最佳策略。

但是失序的社会，脱离集体的纯粹的利他主义，与自杀无异。

再看乔尔的自私，符合情理，符合逻辑，只是我们看不惯而已。

最可怕的永远不是灾难

乔尔的“小人之举”基于他对人类的看法：是人类杀死了他的女儿、战友，威胁他的生存，甚至剥夺他的挚爱，因此他认为人类不值得救赎。这种反社会倾向包含了对人性的失望以及强烈的自我保护意识，可以说是那个时代下必然的产物。但又是什么造就了那样的时代呢？

通常我们会把第一责任归咎于灾难，如虫草菌、核辐射等，没错，灾难确实可怕，虫草菌感染后两天内就会爆发而且没有疫苗，核辐射就更不用说了，莫斯科地表长达20年的荒寂，逼人类在地铁里熬过了整整一个世代。人人自危，草木皆兵的环境反映出幸存者的恐惧心理，而这种恐惧却不仅仅是对于灾难——正所谓人最大的敌人往往是自己——尤其在末世中，同类有时比怪物病毒更加可怕。君不见，《惊变28天》中诱杀幸存者的军人，《求生之路》中把自己关进钟塔的疯子，《地铁2033》中残暴嗜杀的强盗，还有《美国末日》中的猎人，如果是精神受到了刺激还好说，但上述的许多人类纯粹是被灵魂中的恶所驱动着，犯下了种种滔天的罪行。为艾莉赌上全人类命运的乔尔，在灾难之初便已看清了这一点：逃难途中他遇上一个武装士兵，对方不但不施援手反而开枪打死了莎拉，这在乔尔心中留下了永恒的阴影，也把他变成了一个冷血无情的人，浑浑噩噩的20年过去，宛如暗夜中一盏明灯的艾莉唤醒了他内心早已死去的部分，对于因为灾难失去一切的他来说，艾莉就是这个破碎世界唯一的希望（也是整个游戏唯一的“好人”）。人类制造了虫草菌这场灾难，却要求一个无辜的稚子为自己的行为负责，也难怪乔尔会愤怒地讽刺自以为理直气壮的马琳“你不断地跟自己讲着这些歪理”。当下限足够低之后，任何崇高的目标都可以作为满足私欲的借口，灾难不过是撕开了文明社会的画皮，把它丑陋的一面暴露出来，任何人都不能例外。

这个世界上的人大概可以分为两种：一种是先活着，再去想自己活着是为了什么；另一种是先找到自己的存在意义，再为了这个意义而活下去。末世游戏中，NPC大多属于前者，主角往往也曾是他们的一员，却在经历一系列变故后转变为后者。这个概念用通俗的话语表达就是：面包重要，但节操更重要，可以为了节操不要面包，却不能为了面包不要节操。P


▲哪怕明天就可能嗝屁，棋还是照下


▲小萝莉被屠宰人类这种重口味的场面给吓傻了



▲面对山姆感染虫草菌的残酷事实，同伴亨利不得已射杀了亲弟弟，又把枪口对准了自己



▲这大概是整个游戏最令我感动的一句话了吧

空洞的战地

《战地4》单机剧本设定谈



■湖南 Dawn

消失的主演

从《荣誉勋章》到《使命召唤4——现代战争》，再到具有里程碑意义的《泰坦陨落》（Titanfall），FPS经历了一个注重战斗体验到注重戏剧体验、现在又回到偏重战斗体验的轮回，至此，FPS竞技性的成分全面压倒了艺术性的成分，单机部分落到了阐述背景的边缘地位。联网这么爽，故事给谁看，这可能就是《战地4》单机部分素质全面倒退的原因所在。

载着“墓碑-1”四人小队的SUV向海底深处沉坠，当断腿的邓恩（Dunn）小队长命令瑞克（Recker）开枪击碎玻璃、带领其他二人游向水面的时候，瑞克犹豫不决，而我则毫不犹疑地猛点鼠标，我和瑞克是两个人。

玩家很难代入瑞克这个角色，这不仅仅只是因为故事开始而未形成玩家与角色的身份合一，直到最后，是让汉娜（Hannah）还是爱尔兰佬（Irish）去装C4炸弹，玩家就像一个用遥控器选择电影结局的观众，打着呵欠选了个不那么顺眼的队员去完成使命，就像《Game Informer》杂志的评论里所言：“我根本就没有足够的情结积淀来让我好好衡量下即将做出的选择”。判定一款FPS的戏剧互动部分是否合格，最重要的一点就是化身为主角的玩家与其他角色是否有情感连接，外部动作与内在心理最终是否高度吻合，而绝非甘当一名不声不响的观光客，然而在《战地4》中，贵为新任小队长的瑞克恰巧就只有围观的戏份，不仅与小队缺乏互动，反过来，小队与瑞克也缺少交流，往往在一段剑拔弩张的桥段之后，队员们突然殷切地望向默默围观了许久的你——“队长，你怎么看？”就跟装了QQ反隐身插件似的。



▲《战地3》中留给反派的笔墨就已经不多，犯罪动机不明，还得靠《特工迪马（Battlefield 3 The Russian）》来补充说明

现在，任何一款FPS都不应该敷衍主角的存在感，这些增强存在感的手段早被动视I组和T组玩得炉火纯青，总结起来就是“侧面了解→观看见证→互动参与”。其中，“侧面了解”是最浅层却也不可或缺的一层，就好比设定丰满的角色是演员入戏的前提，放在游戏中，也必须花费篇幅，给观众灌输独特的预设，最简单的解法就是可以通过过场简报来实现，让玩家对角色先有个侧


▲恐龙，又见恐龙


▲《战地3》的迪马和哈金斯上尉乱入，就像《仙剑》电视剧的李逍遥乱入《仙剑3》


▲有些关卡具备单人游戏多人玩法的特征，有多种战术的选择空间，但是毕竟《战地4》不是《战火兄弟连》


▲制作人说要有潜入，于是就有了绝不回头的敌兵


▲"汉娜"的一秒钟变自己人的变节过于草率，当然了，情节已经烂俗到这种地步了，是谁把敌人引到这里来的已经不重要了

面了解，比如《现代战争2》的训练关"S.S.D.D"，首先就在简报中介绍谢将军挑中了美国第75游骑兵团一等兵约瑟夫·艾伦这枚棋子，继而在接下来的关卡中通过亲身扮演和经历，不断强化体验，让二者身份逐渐交融。所以即使英雄不问出处，也要有个来头，但在《战地4》的官方设定中，瑞克就被一个潦草的"身世不详"给交代了，乃至队员谈起队长来，也只能欲言又止："这家伙啊，啧啧啧（go back a long way）……"

在"观看见证"一环，影视工业与游戏工业其实已经产生了很大的交叉部分，就有值得借鉴的经验，如电影在展现宏大的灾难情景时，也常插入第一人称视角，以身临其境的距离烘托极度紧张的观影感受，甚至像伪纪录片那样一镜到底，而反过来，在固定的第一人称机位中，FPS要考虑的则是如何安置甚至"绑架"见证的视角，来获得最能刺激肾上腺素分泌的临场感。EA具备异常丰富的资源和强劲的技术，却仍然缺一个称职的游戏导演，玩家的自由视角时间太多，脚本偏少，同样是目力所及皆是爆炸，《使命召唤》系列却能将玩家的视线将集中于视效奇观的重点区域，让爆炸有主次地绽放，或者通过场景路径的设置，将玩家引向破坏性的奇观中心（例如《现代战争2》"Of Their Own Accord"一关）。在《战地4》中，站桩式对话和站桩式射击一样多，而且奇观往往作为结束该段剧情的末尾高潮出现，像《战地3》的伊朗地震、《战地4》的缆车坠落，那些巨大事件发生之后，屏幕一黑，然后轰鸣消失，喧嚣皆成过去，字幕给出"两天之后"的提示，便又换了人间。因为流程较短，场景之间衔接的空白较多，导演无力阐述，观众当然昏昏欲睡。《使命召唤》系列以二流的视效和音效组成了有条理的迈克尔·贝式火药大片，《战地4》却更像"一部爆炸、鲜血、怒火和语言暴力的爆炸闹剧（IGN评论）"。

《战地4》最成功的和最失败的就是让配角变得鲜活起来，编剧在他们身上花了更多的笔墨。例如前后呼应的台词（"爱尔兰佬"生动阐释名字的来历）、临时起意的行为（"爱尔兰佬"迫使瓦尔基里号收留战争难民）、内部冲突（"爱尔兰佬"对"汉娜"加入"墓碑-1"小队的极度抗议），以此让长着好人脸的"汉娜"、咋咋呼呼的"爱尔兰佬"、谨慎而守规矩的"派克"的形象逐步完满，至于人物个性的可信度我们就不细谈了。虽然角色略微脸谱化，却也有辨识度，哪怕是"墓碑"队员们轻装上阵的形象外观，就比《战地3》中钢盔铁甲的三名好汉胜出一截，至少玩家不再需要通过角色头上顶着的名字才能认人。

被人诟病的脚本控制提供了一种特定角度的叙事情境，最终还是要落脚于凸显玩家的自我价值，不仅见证，更要搅局。然而《战地4》的失败之处在于，瑞克也就是玩家至始至终游离于冲突的边缘，这就是"互动参与"的严重缺失，不仅是脚本控制的缩水，更有戏份的萎缩，比如"爱尔兰佬"和"汉娜"拌嘴，出生入死之后又尽释前嫌，乃至孟不离焦，这跟瑞克没有一毛钱关系，玩家完全就像个电灯泡，而试问哪个游戏中的女性角色不是主角的福利？其实这种局面很容易破，只要让主角开口讲话就行——一看情形不对，大吼一声："我是队长，让我来！"

四人小队虽然是特种战术小队的编成，但也成了DICE食古不化的传统，而多角色的后果就是玩家被冷落，可能不再是事件的焦点，在剧情中，毙敌、拯救、隐忍、牺牲、救赎，每一个英雄主义壮举都可能交由龙套之一来完成，而玩家所能做的壮举仅仅是成全"爱尔兰佬"和"汉娜"的化学效应，例如最后安装炸弹怎么就不能像《使命召唤5——战火世界》中让主角将苏联国旗亲自插上柏林国会大厦那样"我不入地狱谁入地狱"呢？《现代战争》的"双狙人"的关卡之所以被誉为美谈，巧妙之处还在于这个"双"：一人是控制节

奏、引领路线的队长，一人就是遵循游戏规则做出致命一击的玩家，无需更多的角色稀释注意力，不仅是渗透关，在小规模战役中，关键NPC也就两三人，玩家通常执行其中一人的指令，例如在《现代战争3》中，即使"Sandman"小队殒身坑底这种伟大的成全在前，也是由Price带领Yuri亲手剿杀小马哥。

消失的反派

在制作《现代战争2》时，在1代曾小试牛刀的Jesse Stern（哥伦比亚广播公司首席编剧）对剧情展开了大刀阔斧的好莱坞式加工，他振振有词地指出：“我们不可能以重复自我来超越自我”，打个比方，在1代里引爆了1枚核弹，在2代里再炸2个就是固步自封，乃为贵圈大忌。Jesse老师终究未能被DICE请到组里给剧情润色，因而Adrian Vershinin又一次违逆了Jesse再三告诫的戒条，借由强大的寒霜3引擎，让升级版核弹在由他执笔的《叛逆连队2》《战地3》《荣誉勋章——战士》《战地4》屡次爆炸，直到《战地4》，直升机追逐（《叛逆连队2》）、溃坝（《战士》）、大楼垮塌（《战地3》）、电磁脉冲导致全城断电（《现代战争2》）、越狱风云（《黑色行动》）、自由落体（《现代战争3》），本作照搬了太多似曾相识的场面桥段，只是借由寒霜3引擎让场面更加叹为观止，但在绚烂的爆炸之后，还剩下什么呢？

当被问到为何要将上海设为本作的主要战斗舞台时，《战地4》的制作人Daniel Matros不加考虑地说：“因为上海这座城市很酷！”兴奋的制作组想打造一个直升机群在高楼林立的都市作战的场景，再加上中国人、俄国人和外星人（反正都算Alien）是美国人一辈子的假想敌，而这幅“全景式的战争绘卷”太急于展开，不仅缺乏前作的故事铺垫布线，又吝于以足够的笔墨来描绘取胜的艰辛。须知纵使场面壮观，但毕竟惯看狂轰滥炸的玩家对视觉冲击的边际效应也是呈递减趋势的，既然情绪调动不力，本就欠打磨的故事漏洞就更加凸显，何况剧情元素也是三长两短。比如如前所述，冲突必须贯通于整个戏剧流程，而迷人的反派就是最重要的冲突来源，某期《纽约客》总结近期热门美剧写成《神剧如何炼成》一文，其中第5招就是安排一个对手——“他必须同样性格复杂，甚至更为怪异，并且有着同样合理的动机。”例如《广告狂人》中的Pete Campbell、《混乱之子》中的Clay Morrow，“或者是那些让人由爱又恨的角色”，比如《绝命毒师》中的Hank Schraeder、《美国谍梦》中的Stan Beeman。穷凶极恶，有理有据，这是将一个恶棍行为升华变成艺术的两大要诀，这个反派会有自成一套的价值体系，与现存法律或道德不完全对应，如果这个反派的犯罪行为基于意识（常见于军事题材的作品中），也往往出于一个与童年经历相连接的外在理由，最典型的就是《使命召唤——黑色行动2》中的妹控梅内德斯和《孤岛惊魂3》的姐控Vaas。

在电影中，罪犯遭遇不幸不公的借口太过滥用，以至于老美将这类开脱之词称为“心理学瞎掰（psychobabble）”，但在游戏里，真正将反派的犯罪史追根溯源的作品太少，比如《战地4》，如果让《你的剧本逊毙了！》（Your screenplay sucks!）一书的作者Willianm·M·Akers老师来改错，他首先就会对编剧一记当头棒喝——“你没给坏蛋准备坏蛋演说！”坏蛋演说是一切矛盾的解释，有信服力的演说让反派至少能立得起来，然而《战地3》的反派所罗门（Solomon）起码还和主角贴身肉搏过，倒是《战地4》的张将军几乎不见真容（刑讯逼供那段也是一副官员视察现场的派头），也就在直播大屏上发表过重要讲话，让“墓碑”小队的背水一战更像是隔空对抗。

在还保留着一点叙事诉求的FPS中，主角与反派就有着剪不断理还乱的牵绊，迟早会有正面接触，还得配上足斤足两的对手戏，最近一些美剧的最佳情节也是简单的对手戏，如《绝命毒师》第3季第10集，“老白”和“小粉”在制毒室内围绕打苍蝇整整对峙了45分钟，这放在《银魂》里属于空知猩猩偷懒，放在戏剧中则是古典舞台戏模式，微型格局和凝练的人物关系更考验情节张力，对手戏也是长篇故事中矛盾的提炼。然而，在《战地4》中当消失的主演遇见消失的反派时，就化合成了剧情空洞的灾难。亚里士多德早在《诗学》中就说了，故事不能瞎编，要考虑是不是可能，是不是有必要，哪个人说什么话、做什么事，最后有怎样的结果，都得事出有因，剧情推动都得落实在角色体现逻辑性的行为上。编剧没本事，驾驭不了剧情，最后只有祭出《战地4》中临近结局时金杰现身、敌兵投诚这种“神兵天降”的收招，反正整个框架全是泡沫，多一个假定又何妨？



▲《使命召唤》系列的瓶颈是脚本事件太多，容易让厌烦了绑架视界的玩家有所抵触，《战地》系列的瓶颈是可玩部分太少，几个Walkthrough就全概括了



▲对文化理解不深，场景就充斥着这种中国元素的土豪式的堆砌

不赚钱的游戏是不是好游戏

从“舰娘”看日式页游盈利之道



■浙江 Narcissus

2013年一款名不见经传的日式网页游戏《舰队Collection》成为许多ACG论坛争相讨论的话题，来看看日本小众页游是如何一夜走红的吧。

查Google查出来美少女

网页和手机平台的社交游戏在日本一直属于小众游戏，常常被核心主机游戏玩家嗤之以鼻。然而在今年，一款名不见经传的日式网页游戏却出人意料地一夜走红，成为许多玩家讨论的话题。

故事开始于百度贴吧的一条“路边社”新闻，称美国老外在Skype上吐槽说：“搜索日本二战的战舰，为什么结果都是美少女的图片？”许多人好奇之下亲自跑去尝试，果不其然，在Google输入“岛风”之类的关键字，显示结果几乎没有战舰的内容，全变成了美少女。接着人们发现这些图片全都出自一款名叫《舰队Collection》（下文简称“舰娘”）的网页游戏。

自从《龙之收集》《百万亚瑟王》之类的社交游戏在日本打开市场之后，以Collection（收集）Million（百万）外加一个主题名词的轻度游戏就层出不穷。我们常常吐槽自己国家的游戏取标题没有创意，总是“××三国”“梦幻××”，其实日本这样的游戏大国情况也差不多，尤其在轻度玩家集中的社交游戏领域更是如此。对轻度玩家而言，他们没那么多工夫去搜寻游戏资料，最好是一看到游戏的标题知道这个游戏的类型和主题。所以标题的千篇一律并非开发者缺乏创意，而是用户需求使然。不过凡事有得必有失，标题的类似让游



▲有人搜索日本战舰，发现搜索结果全都成了美少女

戏失去特色，除了第一个吃螃蟹的人，后面的跟风者往往淹没在大量同质化的产品之中，在这种情况下，唯有从游戏选题上下工夫才能吸引住特定的玩家群体，以萌与军事宅为卖点的“舰娘”就是一例。

通过Google的关键字历史搜索记录可以发现，与“舰娘”游戏相关的关键字在当时以指数级别增长，官方公布的游戏注册人数也水涨船高，日本不少网站（如绘图网站Pixiv）上涌现大量二次创作的图片，到8月份日本Comic Market展会时达到高潮。对于一款网页游戏来说，出现如此火爆的场面的确始料不及，虽然官方努力开放新服，但依然跟不上玩家增长的速度，只能限制注册，以摇号的方式抽选玩家进入游戏。如果日本知道在中国有一种叫做激活码的东西，肯定会第一时间借鉴采用的吧。

“舰娘”的人气秘诀

一款游戏突然走红，总该有原因。把战舰拟人化并非本作首创，此前早有如《萌萌大战争》《强袭魔女》等作品问世；战损爆衣系统这种噱头也不过照搬《闪乱神乐》之类的作品；开发商角川游戏（Kadokawa Games）与运营平台DMM也都算不上日本一线的游戏开发商与运营商。然而就是这样一款没有特别创意、没有营销宣传也没有知名游戏制作人参与的作品，却在短短几个月间搞得风生水起，如果简单以“苹果砸中牛顿”的偶然来解释总难以让人信服，至少在苹果掉下来的时候，“牛顿”已经准备好了。而为“舰娘”准备好的，正是日本浓厚的同人二次创作氛围。

正如前文所说，现在玩家搜索日本的航母与战舰往往能搜到一大堆美少女图片。事实上其中大部分图片并非出自官方游戏（官方游戏中一只舰娘仅有两三张图而已），而是由热情的玩家自己创作的同人图。在游戏服务器人满为患的那些日子里，二次创作所起的宣传作用对游戏人气的提升功不可没。许多人可能至今也没有玩过那款游戏，但却知道有这样一款游戏存在。现在想来也许开发商应该感谢曾经瘫痪的服务器，一时玩不到游戏的人就以游戏人物为题材创作出相关的漫画与小说，雪球一旦滚起来就势不可挡了。

通过同人创作积累人气的作品在日本屡见不鲜，如《偶像大师》《黑塔利亚》等都属此列。即使在国内也已出现类似的案例。如今广为流行的《英雄联盟》就是一个好例子。它的同人作品《啦啦啦德玛西亚》也许很多人都看过，这部非官方的网络动画短片就是典型的二次创作。此类网友二次创作的内容大大提升了《英雄联盟》的品牌影响力，将游戏中模糊的英雄背景故事以生动直观的方式呈现到玩家眼前，即使不玩游戏的人也可以在论坛上留下一句“德玛西亚”一展豪情。与之相比DOTA2现在的人气明显下滑，二次创作的缺失显然是原因之一。此外，像从《魔兽世界》衍生而来的《我叫MT》也属于同样的例子。这些民间二次创作很接地气，很容易在网友之间传播，形成一股强大的粉丝力量，以之为主题开发相关游戏更容易取得成功。

不过对厂商而言，二次创作总是一把双刃剑。二次创作的版权界定非常模糊。虽然明面上同人不得进行商业运作，但在许多动漫展会上同人作品都以小规模的方式贩卖，在这一过程中版权方是得不到任何利益的。也就是说二次创作再火，对开发商和运营商来说都是吃不到的天鹅肉，它最大的作用是增加游戏知名度，吸引更多玩家进入游戏。然而奇怪的是，面对源源不断涌入游戏的玩家，“舰娘”的开发与运营方却显得不那么积极。至本文截稿时，游戏依然处于限制注册的状态，大量玩家被拒



▲▶早年的《萌萌大战争》就以史实兵器拟人为卖点

▲角色受到伤害就会“爆衣”这种系统设定屡见不鲜

▲也许《啦啦啦德玛西亚》不能与专业3D动画相比，但它无疑让《英雄联盟》的人气更上一层楼

▲《我叫MT》成名之后，其卡通形象已被引入许多页游与手游之中

之门外。这种情况与国内页游一旦游戏走红之后就疯狂开服几百组的做法形成鲜明的反差。如果说同人对运营商的最大贡献是为其吸引玩家，那么运营商为什么要将好不容易吸引来的玩家挡在游戏门外呢？只有玩家进入游戏才有消费的可能，如果连游戏也不让进，盈利又从何谈起？对此唯一的解释只能是，运营方并不在乎游戏的营收。

游戏不挣钱怎么办

体验过这款游戏的玩家都会发现，本作是一款轻度消费的游戏。从游戏各方面的设定都可以看出官方并没有在引导玩家消费上动太多脑筋。比如增加修理与建造的栏位，如今大多数国产页游的做法是先让玩家免费试用这些功能一段时间（如7天），之后再提示付费。已经习惯这些增值功能的玩家这时就很容易产生消费冲动。但在“舰娘”里却基本没有这样的引导，有些道具的设定甚至非常鸡肋，根本就是摆在那里告诉玩家“千万别买我，因为买我也不能变强”。此外，网页游戏最吸金的两项设定“抽卡”与“玩家PK”在“舰娘”游戏里也被极力弱化，按角川游戏社长安田善巳接受采访时的说法就是：“将玩家之间的竞争与对抗降到最低限度。”游戏中玩家间几乎没有正面的对抗，没有攀比性的设计，完全可以当作单机游戏玩。

从游戏的种种细节上都可以感觉到，“舰娘”原本只是面向少数特定玩家群体而设计的游戏。结果大量玩家涌入游戏之后发现本作游戏的设定非常“有良心”，即使不花一分钱照样可以玩转这款游戏，尤其遇到勤劳智慧的中国玩家将其它网游中的“刷刷刷精神”带到这样一款轻度游戏中，更是完全没有必要花钱。光从吸金能力这一点来评判，“舰娘”显然不算成功之作。也许这便是官方一直限制玩家涌入游戏的原因。因为即使把玩家放进来也挣不到他们的钱，而且越是肯在这个游戏里花大把时间的玩家越是不需要付费。

此外，从运营平台的选择上也可以看出，本作似乎从一开始就没有什么“野心”。“舰娘”是一款基于Flash开发的网页游戏，没有App版本，不支持日本最流行的手机端运行。游戏独占发布于DMM游戏平台。DMM是一家日本成人用品相关的网站，网站仅对日本国内的成人用户开放，其游戏版块开放不过一年时间，与YahooJP等传统日本页游平台相比，无论是知名度还是用户覆盖量都相差很远。DMM此前运营的都是一些其它平台玩剩下的或有年龄限制的网页游戏，完全看不到有知名厂商的游戏到这个平台上来运营。

可见，“舰娘”游戏在企划时就是面向小众休闲玩家群体的小成本之作。打从一开始就没想要吸引大批核心玩家，也根本没有设计针对核心玩家的付费系统。游戏本身不能挣钱，大量玩家涌入造成的服务器成本支出可能比带来的那点收益要大得多，在这种情况下，运营商选择限制玩家进入游戏也就好理解了。既然游戏本身不赚钱，那么“舰娘”到底靠什么赚钱呢？答案就是版权收入。

不卖游戏卖IP

“舰娘”的开发商角川游戏此前并不为人所知。提到角川，关注动漫文化的人最先想到的可能是日式轻小说。关于角川集团如何通过三大战役独霸日式轻小说市场的那些故事并非本文重点，我们只要知道，这是一家依靠大量版权内容发展壮大的出版巨头，而角川游戏


▲《萌萌大战争》中被拟人化的“赤城”


▲前几年最知名的兵器拟人当属《强袭魔女》系列



▲爱好者制作了游戏的非官方手机客户端，结果被运营方封杀



则是隶属于角川集团的一个子公司。在母公司的企业文化影响下，角川游戏自是深谙知识产权（Intellectual Property简称IP）的盈利之道。无论它本身处于产业链条的哪个环节，谁握有品牌的IP谁就握有最大的主动权。而原创游戏“舰娘”的版权便是角川游戏手中的“点金棒”。

日本市场机制成熟，能够敏锐地抓住人气作品进行开发。在“舰娘”走红之后，开发商立即宣布制作掌机版的计划，游戏相关人物的周边手办和战舰模型相继推出，随后以游戏人物为主角的漫画开始发行，接着将游戏改编为动画的计划也被提上议事日程。动画、漫画、游戏与小说组成的产业链条四面开花吸取品牌价值。对角川而言，它可以不管动画的收视率、漫画的发行量，光是对作品进行授权就稳赚不赔。所以“舰娘”游戏本身是否挣钱已不重要，相关衍生产品的版权全都属于角川游戏及其母公司，他们可以在此基础上二次开发与授权，赚得比游戏本身多得多。

厂商在同人领域播下版权的种子，让种子在同人这片温床中萌发与生长，等到产品红火起来之后再行收获。“舰娘”只是众多种子的其中一颗。这种模式的妙处在于厂商将选择权交给市场，不但节约了大量的营销宣传成本，还能更准确地得到市场反馈，通过市场选择包装和拓展哪款产品。如“舰娘”这样的企划每年都有无数，其中大部分种子可能没有发萌就夭折了，但只要出现一个“舰娘”就足以让公司大赚一笔。在这样的产业结构中，开发商自然都愿意进行原创，没有比原创能获得的潜在收益更多的方式了。

“良心作”国内学不来

在国内，由于产业链条不通畅，原创内容的版权很难得到保护，游戏只能依靠自己挣钱。像《英雄联盟》即使推出了许多同人创作提高了作品人气，但最终还是得靠在游戏内出售英雄皮肤和符文页等创造盈利，无论如何这款游戏也不可能变成完成免费的“良心作”。

国内某些页游积累了一点人气之后就疯狂开服，原因也在于此。它要趁被别人山寨之前榨干所有的玩家。游戏中各种吸金设定都是为此服务的。这不但让国内页游给人留下“功利”“短视”的第一印象，也很难培养玩家的口碑。玩家在高强度的对抗性游戏中往往是冲动消费，事后后悔，自然很难对运营商留下好印象。

在日本能够出现如“舰娘”这样不吸金甚至亏本运营的游戏。游戏不要钱，玩家自然都说好，口碑也就这样建立起来了。但在中国，恰恰是这种口碑完全没有建立的基础。中国的游戏是依靠游戏本身赚钱的，几乎没有版权收入可言。这不但让国内开发商更倾向于山寨别人，也让国内市场被运营商挟持。反观重视原创的日本，运营商的日子可是一个比一个难过。GREE今年市值大幅缩水，在11月更是出现占员工总数12%的离职大潮；Mobage、Ameba等社交游戏平台都已失去往日风光，只能依靠“锁国政策”圈住自己的用户。比起中国运营商个个牛气冲天坐地起价，日本运营商只能是天天喝粥。

不同的产业结构造就了不同的发展模式，在中国无法出现“舰娘”式的成功，这是环境使然，也是制度使然。成熟的产业链并非一日铸成，但我们总该有自己的发展方向。照搬日本模式并不一定能解决中国的问题。但游戏产业的这个蛋糕到底该如何来分，日本还是有许多地方值得我们借鉴的。为什么国内开发商喜欢山寨不爱原创？为什么国内运营商会有那么大的生杀大权？这些都并非是偶然形成，而是有其内在规律的，决不是用道德批判某家厂商“没良心”就可以解决的。最终还是得从制度层面去解决这些困扰国产游戏的难题。P



▲游戏定位明确，有爱好者把“舰娘”涂装都做到了《坦克世界》里



▲游戏成功后，官方立即宣布制作掌机版并开始改编动画的企划



▲游戏带动了相关战舰模型的热卖

“喜大普奔”
浅谈网络游戏的拟态环境



■浙江 木然

“喜大普奔”是“喜闻乐见”“大快人心”“普天同庆”“奔走相告”的缩写。在网络语境中，是幸灾乐祸心态的主要体现。

对于无法经常泡在游戏里的玩家来说，各种各样的资讯站和粉丝论坛是他们打发时间的好地方。其中浏览量最大的无非游戏更新与花边新闻，只要有一点点风吹草动，哪怕跟自己毫无关系，也足以使人兴味盎然。有时对于身外世界的了解很容易成为我们对于身处环境的既定看法，即“听风就是雨”，而不是通过实际经验的累积逐渐形成，甚至还会夸大我们的所见所闻，以为现实环境就是我们以为的那个样子。

从传播学的角度看，这种情况被称为“拟态环境”，也就是我们所说的信息环境，它并非现实环境的复制粘贴，而是传媒通过对热点事件或信息进行选择和加工、重新加以结构化以后向人们展示的环境。换句话说，如果我们没有实际参与到游戏当中，仅以道听途说作为判断的依据，那么得到的结论与实际情况是有出入的。

李普曼的警示

“喜大普奔”是近期我在网站评论栏里见到最频繁的词，几乎成了当前年轻网民对热点事件的第一反应：诺基亚被微软收购、某富二代犯罪受审、某大V被抓、《魔兽世界》最新版本中法爷遭到削弱……在越来越多的“喜大普奔”背后，隐藏着一个巨大的“阴谋”：传播媒介有选择地向受众输出他们乐见的信息，以之影响甚至是操纵后者的观念形成。当网络上开始风传Coser滥交的消息时，许多人跳出来说自己了解或听闻一些骇人的潜规则与内幕，更有甚者以亲身经历写著长文大肆宣扬“贵圈巨乱”。正所谓空穴来风，事出有因，接受了太多的“再教育”以后，连我都以为这种二次元的美妙延伸已经成为淫乱的代名词——实际上我一个Coser都不认识，仅仅通过这些真假未明的小道消息就妄下定论，就好像《1984》里的普通民众一样。

20世纪20年代，美国政论家李普曼在《舆论学》中提出拟态环境概念，他指出，拟态环境有如下特点：一方面，拟态环境不是现实环境“镜子式”的摹写，不是“真”的客观环境，或多或少与现实环境存在背离；另一方面，拟态环境并非与现实环境完全割裂，而是以现实环境为原始蓝本。回到那个Coser的命题，“滥交”究竟是局部现象还是整体风貌，相信各位心里有数，既然有“不好”的Coser存在，自然也就有“好”的Coser存在，只不过我们更愿意相信“不好”的那一面。一些不良传媒就是利用这种心理，大肆传播负能量，借以博取眼球，吸引关注。虽然短期效益甚佳，但从长远的角度看，显然得不偿失。


▲长久以来针对“法爷”的讨论已经把这个职业变成了IMBA的代名词


▲名字可以继承，感动倒是未必


▲拟态环境的结果经常出现“打脸”的情况

李普曼的警示是，拟态环境的最终结果，即主观现实，通常存在一定程度的偏差，而且这种偏差会随着时间或信息量的增长而不断扩大。一次版本升级，推出了最新的顶级装备，老玩家表示不服，认为之前的努力统统白费，他们的利益受到了侵害，连带新玩家也开始愤愤不平——事实上官方另外还增加了属性转移的功能，允许原有装备上的强化属性原封不动地挪移到新的装备上，对于之前的顶级玩家来说，损失已经被降到了最低。只不过玩家的情绪和传统认知已经教会他们选择性无视这点良心，转而随着那些最强烈和非理性的声音起舞。当他们真正登陆游戏时才发现是另一种情况，至少不是网上渲染得那么严重，游戏还能玩，装备还能换，只是人比原来少了一些——他们都去抗议官方的无耻行径了。

沉默的螺旋丸

对于争议性话题，人们通常会以自己所处的意见阵营来决定自己的意见表达与否。当他们发觉自己站在“多数”或“优势”的一方时，便会大胆地发表意见；当他们觉察自己身处“少数”或“劣势”的一方时，可能会因为害怕被孤立而保持沉默。由此便形成优势意见的一方越来越大声，而劣势意见的一方沉默下去的螺旋式过程。这就是传播学中经典的“沉默的螺旋”理论。但随着交流方式的发展，“沉默的螺旋”理论似乎略显过时，至少在网络舆论环境中，它的权威性已经受到了挑战。

在日漫《火影忍者》中，有一招忍术叫做“螺旋丸”，其原理是将无数螺旋状的查克拉（故事中的一种能量单位）汇集在掌中，压缩成一个球型，在这片混沌中，已经无所谓上升或是下降。网络时代的到来，使得原本居于劣势意见的一方也找到了话题缺口，得以站出来表达自己的意见。如果10年以前有人敢说《仙剑奇侠传》一个“坏”字，大家绝对会群起而攻之。那时候无所谓粉丝不粉丝，玩家都喜欢“仙剑”，“神作”不解释。但是到了今天，“仙剑”都出到五了，虽然喜欢它的人还是很多，但讨厌的也不少，对这个经典系列的评价也是两极分化相当厉害。有人说国产就指着它了一定要继续做下去，也有人说这游戏早该完了别砸招牌。这样一来优势和劣势就不好分了，“沉默的螺旋”也就失效。再好的游戏也有人喷，再烂的游戏也有人捧，“螺旋丸”越转越大，沉默的反而是那些中间派——好处坏处都让人说尽了，我想辩证也辩证不起来啊。

然而，过于充分的意见表达也会带来一些困扰。尤其是各执一词的双方势均力敌的情况下，围观者时常会患上“选择困难症”：选你吧，他讲得也有道理；选他吧，你说得也没错。前不久《斗战神》号称“网游史上最牛逼的二十分钟”的开场动画震惊了许多玩家，据说是请《阿凡达》的特效团队制作的。不过一些人看过以后表示这游戏除了画面凑合其它一无是处，还有人攻击它的打击感太弱跟“暗黑3”比简直就是“战五渣”，紧接着就有人跳出来说游戏剧情还可以，改编自《悟空传》的剧情相比其它的网游，已经是国产良心了。洋洋洒洒几百楼盖下来，除了头晕以外还有点让人精神分裂——一边拿它和国外的游戏比，一边又用国产水平去衡量，明显的双重标准。其实不光是《斗战神》，其它游戏也经常遇到这种情况。有时我会担心，这个“螺旋丸”要是转得太猛，会不会哪天在手里炸开，到时候伤的不仅是玩家自己，还有那些被我们翻来覆去声讨或赞美了100遍的游戏。

群众的眼睛未必雪亮

迄今为止，国内尚未建立完善的游戏评论体系，更不用说像IGN那样的权威评分网站了。玩家们表达意见的渠道虽多，却呈现各自为战、意气用事的乱象。说到底，还是群体太过分散，影响力不够，导致非理性的情绪影响了大多数人，把好好的学术讨论变成了不同意见者之间的对喷。在这种情况下，“沉默”反而成为了一种难能可贵的品质，不过很可惜，仅仅沉默是无法改变现实的，当群众的眼睛未必雪亮的时候，总得有人站出来，大声地说出真理。

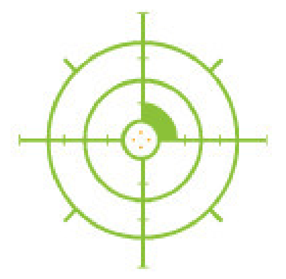
2012年中国互联网舆情分析报告显示，各大论坛、微博、社交网站帖量级在百万到千万的话题数量达到了14件，超过了2011年的13件。网络舆论持续升温的同时，网络争论也开始呈现非理性化的趋势。“方舟子与韩寒大战”对互联网的撕裂影响至今仍未消除，“代笔”的争论依然没有定论，但是双方充斥主观情感的口水战却充分显示了部分网民科学理性思维的贫乏。最早的微博玩家“和菜头”去年10月宣布暂时退出微博，他怀疑微博的碎片化阅读“对大脑有所损伤”，让人易怒、易挑衅、易轻信，无法专注；著名弹幕网站ACFUN也流传着一句“退微博，保智商”的“名言”，使人不禁怀疑微博强大的交流参与功能是否在不知不觉中掺入了一些“毒性”，使之成为加剧矛盾，引发动荡的祸因。

笔者的一位导师曾表示，网络对他而言唯一的功能就是查找资料，除此之外能避多远就避多远，因为他担心互联网上的那些“垃圾”会对他造成困扰。在今天看来，这无疑是一种“现代隐士”的生活观。我们每天生活在大量的信息里，很难想象离开了微博、论坛、贴吧、SNS网站这些东西之后生活会变成怎样。也许仍然无法脱离拟态环境的影响，但至少我们能学会思考，学会做拟态环境的管理者，而不是它的“受害人”。P



10月网游测试简表

游戏名称	状态	开发	运营	测试时间
天涯明月刀	封测	腾讯	腾讯	2013-10-1
洛神	封测	阳光游戏	阳光游戏	2013-10-2
信长之野望OL	封测	KOEI	天戏网络	2013-10-16
寻龙	内测	臻游网络	臻游网络	2013-10-16
国战	内测	思享网络	空中网	2013-10-17
狐狸三国	封测	金山软件	金山软件	2013-10-17
英雄年代3	首测	盛大游戏	盛大游戏	2013-10-17
300英雄	内测	跳跃网络	中青宝	2013-10-18
暗影之剑	内测	JCR Soft	搜狐畅游	2013-10-18
成吉思汗2	公测	麒麟游戏	麒麟游戏	2013-10-18
超能战联	公测	Neople	世纪天成	2013-10-24
怪物猎人OL	封测	CAPCOM	腾讯	2013-10-24
炉石传说	内测	暴雪	网易	2013-10-24
使命召唤OL	内测	动视	腾讯	2013-10-24
自由足球	内测	JOYCITY	腾讯	2013-10-24
吞噬苍穹	首测	灵石网络	灵石网络	2013-10-25
新天龙八部	公测	搜狐畅游	搜狐畅游	2013-10-25
侠义天下	内测	成都酷嘟嘟	成都酷嘟嘟	2013-10-28
剑灵	内测	NCsoft	腾讯	2013-10-29
神之浩劫	首测	Hi-Rez Studios	腾讯	2013-10-31



月评

由于国庆长假的影响，10月1号到7号基本没有游戏展开测试，可见不少游戏公司还是按照国家法定节假日放假的，程序员并不是非要24小时加班没有节假日的地狱工种。这种变化本身也说明游戏产业在走向成熟，成熟的产业不是靠冲刺冲出来的。

月初的冷淡似乎对10月接下来的20天也产生了不小的影响，整个10月测试游戏的数量较前几个月有所下滑，其中首次测试的游戏数量更是降到个位数，榜单上几乎都是老面孔，没什么让人兴奋的新作问世。腾讯虽然在10月有6款游戏进入不同阶段的测试，但几乎都是《剑灵》之类的旧作刷榜，月底的《神之浩劫》可能是首测游戏中相对比较亮眼的。

总体而言，10月依然是依靠腾讯、畅游、盛大等游戏巨头支撑起新游测试榜单。巨头们每季度都要公布财务报表，所以推出新作比较有规律，以便维持市场对它们的信心。一旦没有新作推出，就会让市场失去兴奋点。比如前几个月不断推出新作的中青宝近期没有新作推出，股票就开始下跌，这也算是资本市场的游戏规则之一。

本月另一个热点事件便是网易的《炉石传说》激活码遭淘宝倒卖事件。其实许多游戏的激活码都在淘宝暗中销售，不少厂商都是睁一只眼闭一只眼。不过网易似乎并不想对此置之不管，结果围绕激活码的争论变得比游戏本身还热闹，而作为激活码发放主要渠道的17173等网络媒体自然也被卷入事件之中，双方各执一词争执不下。不过作为玩家我们只知道，又一个需要激活码的游戏问世了，要玩就再等等吧。



▲《炉石传说》激活码倒卖风波搞得满城风雨

8

开发 Hi-Rez Studios　运营 腾讯　状态 首测

神之浩劫

将DotA战场与第三人称过肩视角相结合，很有新鲜感，在此只希望国服能够早日公开测试。



由Hi-Rez Studios开发的《神之浩劫》英文原名SMITE，是一款以诸神战争为故事背景的MOBA游戏。本作最大的特色就是在DotA的基本框架之下，将原来的过顶视角改为第三人称过肩视角，让玩家操作英雄的临场感更强。感觉就像是从《红色警戒》的战场指挥变成了《坦克世界》的身临其境。游戏从背景设定到玩法控制都很有新意，只是腾讯现在手中握有风头正劲的《英雄联盟》，这款定位有些重叠的游戏不知能否得到足够的宣传，何时公测。

7

开发 麒麟游戏　运营 麒麟游戏　状态 公测

成吉思汗2

续作比上一代在各处细节上都有进步，但作为类《魔兽世界》游戏缺乏将玩家一把拉住的吸引力。





正如标题所示，本作以成吉思汗创立的蒙古帝国为故事背景，游戏画面清新、色彩明亮，对边塞草原的渲染做得不错，细节表现也有自己的特点。现在游戏已经公测，新手任务和主线剧情设计都十分顺畅。可惜的是游戏总体设计思路依然没有能够跳出《魔兽世界》的框架。与成吉思汗当年驰骋天下的气概相比，本作游戏总透着某种小家子气的感觉，不够大气磅礴。故事给人感觉不像是成吉思汗时期气吞天下的蒙古，倒更像是明清时期偏安中原北部的蒙古部族，浪费了本作的题材。



7

开发 Neople　运营 世纪天成　状态 公测

超能战联

快节奏的动作元素是本作亮点，DotA模式与第三人称主视角相结合似乎即将成为一种新的流行趋势。



本作与前述的《神之浩劫》有许多相通之处，都借鉴了流行的DotA模式作为游戏框架，而在控制英雄的细节上做文章。本作采用第三人称的视角，在游戏中加入动作游戏元素，加强游戏过程中的对抗。如果说欧美系的《神之浩劫》更多是想让玩家在游戏中找到FPS游戏的感觉，那么本作就是想让玩家在游戏中找到ACT游戏的感觉。东西方游戏制作者设计游戏的不同思路在这两款游戏的对比中突显出来。当然对中国厂商来说只有一个问题，那就是到时候该抄哪款的问题。



观点

10年轮回，《信长之野望OL》国服再临

■北京 一丝blue

在今年10月的新网游测试列表里，我们发现一个熟悉的名字再次出现在其中，那就是已经“死”过两次的《信长之野望Online》（以下称“信长”）。“信长”国服的历史可谓坎坷曲折，前后换过3个代理东家，玩家被一次又一次的关服折磨。更令人唏嘘的是，“信长”总是作为《大航海时代OL》的代理附属品被抛来抛去，运营方的不重视让这个在国内拥有响亮名声的品牌明珠投暗，屡遭厄运。如今游戏复活，玩家在高兴之余，最担心的依然是游戏会不会重蹈之前的覆辙。

最早于2003年发布在PS2平台上的“信长”到今年正好10周年。一款网络游戏能够存续10年，本身也足以说明它的成功。虽然游戏本身是为PS2平台打造，对PC玩家来说有些不友好（这种不友好在10年之后显得更为明显），但光荣以优秀的策划弥补了游戏的种种不足，将一个瑰丽的战国世界呈现在玩家眼前。

这款与《魔兽世界》同年在中国开服的游戏在当时得到了很高的评价，甚至有与《魔兽世界》一争高下的气势，后来它和《魔兽世界》同样经历了更换代理商与停服的阵痛，所不同的是，《魔兽世界》在阵痛之后重新站了起来，网易运营虽然不复当年辉煌，但依然是国内重量级的网游。可“信长”在阵痛之后却是再次停服，再次阵痛，每一次的代理商更迭都让游戏元气大伤，再加上日本战国题材的故事背景对新生代玩家的吸引力不及当年，使本作最终沦为小众游戏，失去了重回一线网游阵营的机会。

有关“信长”两次停服事件，网上早有许多记载，虽然各类资料描述的细节不尽相同，但总结起来只需两个字——利益。每一款游戏，总免不了开发商与代理商之间的利益纠葛，由此引发的官司屡见不鲜。在利益面前，厂商的是非并不能简单用道德标准去判断，退一步说，曾代理“信长”的两家国内代理商都已先后倒闭，再在这里声讨谴责也无意义，应该关心的是现在的新代理商是否会犯下同样的错误。

今年宣布复活“信长”的是此前代理《真三国无双OL》和《大航海时代OL》的上海天希，这一点并不出人意料。早在2012年底《大航海时代OL》国服复活时，就有传言“信长”将会和前几次一样跟着回归。上海天希也是在《大航海时代OL》公测时宣布更改公司名称名为上海天戏。公司官方的更名口号是“纳天下游戏之精华于一家”。现在看来，它是准备将光荣系的网游纳于自己一家之下。上海天戏虽然算不上国内第一线的代理公司，但以它多年经营《真三国无双OL》的表现来说，并不属于“赚一笔钱就走人”的皮包代理商，也许玩家能够在之后较长一段时间里安心游戏，不再受到代理商更迭的搅扰。

无论如何，“信长”能在其10周年之际得以复活，也算了结玩家心中的一个心愿。在国服关服期间，游戏的台服还在正常运营，这也是国服中文版能在游戏复活内测之时迅速更新到与日服同步版本的原因，游戏复活在技术上并没有什么障碍。上海天戏与台湾地区的代理商红心辣椒拥有紧密的资本关系。公司此前代理多款光荣网游，与日本光荣的关系也保持得不错。虽然《大航海时代OL》已经改为道具收费，但“信长”会继续延续时间收费的模式，毕竟游戏本身就是为时间收费而设计的，这样也能更好地保证游戏内经济系统的稳定。

光荣的游戏在中国的品牌影响力大家都看在眼里，只要有新作问世就不乏有公司接触光荣洽谈代理事宜。事实上“信长”之前两家代理商与光荣之间矛盾的根源也在于此。为了从竞争对手那里争夺游戏的代理权，这些代理商都作出了不切实际的承诺，结果游戏运营之后无法兑现当初的承诺，自然搞得双方无法继续合作下去。光荣不再提供技术支持，运营商便卷起铺盖跑路，最终受到伤害的便是玩家。光荣游戏在国内的知名度很大，但却一直没有一线运营商代理它的游戏，这不得不说是一个值得思考的现象。运营商实力不强诚然是光荣游戏一再遭遇停服的原因，但光荣到底是以何种标准来选择运营商的，为什么不选择更有实力的国内运营商？这个问题恐怕只有光荣高层能够回答了。P



▲《信长之野望OL》国服复活让游戏老玩家兴奋不已

在模仿中寻求创新
国产MOBA游戏漫谈

■山东 hjpotter



自从《英雄联盟》成功之后，国内类似游戏层出不穷，都想为自己贴上“电子竞技”的标签，背后的深层原因究竟何在？

源自“真三国无双”的国产MOBA游戏

回顾国产MOBA游戏的历史，我们首先要提一下《魔兽争霸3》的RPG地图“真三国无双”。当年最流行的对抗地图不是DotA，而是这张由台湾地区的lovemoon03根据DotA改编而成的“真三”地图。“真三”以其出色的平衡性瞬间取代了3C在网吧中的地位，“诸葛”与“司马”的对抗也红遍了大江南北。它同时带动一批职业战队和选手出现，由于其对补刀的要求非常高（小兵攻击高，而且血在20%以下才能反补），“真三”玩家后来转型DotA有不少取得了不俗的战绩，像饭团战队的两位核心DAI和ZSMJ都成为了一代传奇，至今仍活跃在职业赛场上。

DotA作为MOBA游戏的祖师爷，既有底蕴又有实力，但“真三”却在中国的网吧和对战平台中占据了主流，这其中最大的原因就是汉化——DotA在6.10后才有汉化，在此之前只是小众的玩物，而“真三”凭借中国人熟悉的背景和英雄普及了DotA的玩法，也为后来DotA的大红大紫铺了路。不少国内厂商盯准了这块肥肉，借助“真三”和DotA流行的契机开发了拥有独立客户端的MOBA游戏，起凡的《三国争霸》就是其中的先行者。

“真三”的缺点非常明显，英雄少不说，还要分魏蜀阵营，基本上出场的就是那十几个英雄，长期打难免单调乏味。而且在经典的v3.9d版本后作者长期不更新，其在中国的地位也被拥有一位勤奋设计师的DotA所取代。不过，一部



9格装备是“起凡”系游戏区别于同类MOBA游戏最重要的一个标志



5v5v5的三国混战中，车子是被争夺最激烈的资源

分留恋这段浪花淘尽英雄历史的玩家没有选择冰蛙，而是继续"真三"这条路走下去，选择有更多英雄和更灵活玩法的《三国争霸》。

《三国争霸》对"真三"的画面和操作进行了改良，CEWD式的技能快捷键甚至影响了一批人的操作习惯。游戏中的道具格子更是特立独行的9个，这也是起凡类游戏与其他MOBA游戏的最大区别。不过这个设定没有得到推广，后来几乎所有的MOBA游戏都依然采用6格道具模式，暴雪最新推出的《风暴英雄》更是直接取消了装备系统。

《三国争霸》成功后，起凡又推出其加强版——以10v10战斗为卖点的"群雄逐鹿"。游戏风格更加偏向个人英雄主义，会玩的人能杀遍全场，这在当时让人耳目一新。10v10模式自动获得金钱非常多，不补兵也可以获得金钱，很适合休闲娱乐。伴随着"11对战平台"的推出，起凡也制作了"群雄逐鹿"的升级美化版"金戈铁马"，游戏吸取了DotA和《英雄联盟》（以下称LOL）的一些优点，上手更加人性化，画面质量也提高了不少。

在10v10模式后，后续一些国产游戏更是推出了5v5v5的三方对战模式，地图采用三角形设计，玩起来要权衡三方力量均衡，合纵连横远交近攻，很有意思。

DotA在中国的本地化

无论我们怎么赞扬DotA的技能设计、数值、英雄平衡，都无法回避一个事实——那就是作为"魔兽3"的一张地图，DotA不可能有一个完整的新手教学系统和装备合成指南，新玩家很可能找不到野外商店，甚至会认为2100金的极限法球就是最强装备，不玩个上百局很难入门。

国内于2009年推出的《梦三国》虽然与《三国争霸》同为三国背景，但模仿的是当时更具人气的DotA而非"真三"。游戏中保留了大量DotA的元素，比如地图和野怪就与DotA如出一辙，熊怪2人组被改成了野猪2人组（连等级都是4级和5级），DotA玩家上手没有任何难度。游戏有优秀的新手引导模式，还有出装推荐系统，这是没有独立客户端的DotA无论如何做不到的。

《梦三国》几乎搬来了DotA中的所有英雄，而且玩家不需要分阵营，可以随意在魏蜀吴的英雄中搭配阵容（类似DotA的AP模式）。如果你会玩DotA中的狼人，那在《梦三国》中就可以直接操控"黄须儿"曹彰变成巨狼购买双刀、BKB杀穿全场——两者几乎只有外貌上的差距。与《超神英雄》的情况相似，游戏在取得一定玩家基数之后并没有一直尾随DotA的平衡改动，比如小乔的初版设计虽然模仿火女莉娜，但后续并没有搬来冰蛙对其3技能的改动，而是加入了自己的一些创新设计，这点值得肯定。

《梦三国》的主流游戏模式对DotA的节奏进行了优化，杀人得钱和经验更多，死亡不掉钱，技能和复活CD都要短不少，而且一开始可以选择奖励（比如全属性加10点等）。这让游戏的节奏激烈了不少。游戏中还拥有可以与其他玩家交流、组队、展示装备的城镇系统，颇有新意。

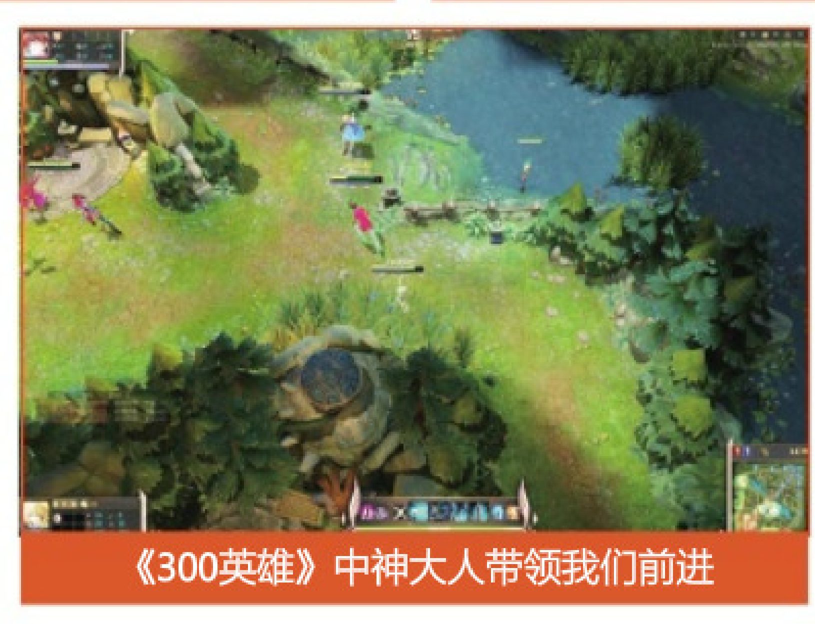
除了传统的竞技模式，《梦三国》中也有类似《魔兽世界》的通关模式和Boss挑战模式。在这些模式中玩家可以不断强化自己英雄的能力，与团队配合挑战强大的Boss，根据评价的不同获得的装备也不同。这些副本可以提升游戏的可玩性，其中花样繁多的装备也能为厂商提供更多盈利点。

不过也有国产游戏把装备做成败笔


希望《三国争霸2》不要放弃自己的特色


虽然5v5的标准模式不可取代，但偶尔玩玩三国大战之类的新模式也不坏


"虚幻3"引擎渲染的国产游戏画面还算不错


《300英雄》中神大人带领我们前进


《天翼决》的运营商圣光天翼曾赞助LGD战队

的案例，比如《天翼决》。它本来是个还算平衡的游戏，游戏里有众多原创英雄，深受玩家喜爱。但游戏在竞技图里不禁止符文，且为了盈利制作了很不平衡的雷电凯旋符文。凑齐这类符文要几千元人民币，然而一旦装备这套符文，新手出门运气好连A几下就能秒杀对手，就像DotA出门带辉耀一样不平衡。这其实是一种杀鸡取卵的行为，RMB玩家乐意掏更多钱找快感。但这是恶性循环，普通玩家被虐跑后，找不到炫耀对象的RMB玩家也会拍屁股走人。

MOBA游戏是个扎根于对抗和竞技的游戏项目，模仿者如果看不清这点，盲目进行破坏性的收费，就会被强大的对手抢走用户。网游和电竞之间并没有不可逾越的鸿沟。网游依靠用户黏着度带来长期收入，游戏公司必须不断卖力更新游戏内容才能保证玩家不流失，形成良性循环。只要一个竞技网游不是任由RMB玩家四处屠戮，而能让所有玩家在同一水平线上战斗，我们便不该将其排除出电竞大家庭，可以称其为“在线竞技”。

跳出三国的题材选择

目前市面上三国题材的游戏实在太多，国产MOBA游戏总是跳不出三国题材，也显示出国产游戏开发商的信心不足。试想《三国杀》如果做成“战国杀”“西游杀”“红楼杀”会火吗？八成不会。你或许不知道鬼谷子是何方神圣，也不知道奎木狼有什么特色能力，更背不出金陵十二钗的名字，但很多人即使不玩《英雄三国》也知道许褚一定是个强力肉盾角色。三国中的人物被越挖越深，不光是孙尚香这种女中豪杰，就连甄姬、王元姬、步练师这种深闺女子也逐渐被人们所熟知，形象越来越饱满。论群众基础，就连《水浒传》都难以望其项背。游戏想在短期内打响名声，就不得不采取这种最保险的设计方案。

比如《英雄三国》就是网易采用“虚幻3”引擎自主研发的MOBA游戏。游戏一开始的设计方案偏向DotA（比如初版夏侯惇就是骷髅王的翻版），后来网易对市场进行调查后坚定不移地走上了LOL路线。LOL老手会发现游戏中的每一处草丛都似曾相识，操作上也没什么区别，一样的QWER快捷键，一样的Y键解锁镜头……游戏将LOL的精髓基本都学到了手，比如取消了《梦三国》里的那种DotA式编队操作，出装推荐也比“金戈铁马”更人性化。可以说《英雄三国》之于LOL，就是当年的《梦三国》之于DotA。不过游戏还加入了自己的一些特色，比如五行召唤师技能、气血值和英雄专属神兵等。Boss也由大小龙扩展到了青龙白虎朱雀玄武四圣兽。不得不提的是游戏借助强大的“虚幻3”引擎实现万人观战系统，比LOL那让人苦不堪言的观战系统实在要好得多。

当然，除了三国还有其它能在中国“接地气”的英雄设计方案，只不过这是一条颇有争议的路。《300英雄》就是这么一款作品。游戏照搬了LOL的系统和地图，可以让新玩家很快上手，玩法上则采用特立独行的7v7战斗模式，也有“战场”这种可以装备额外道具的地图。比起LOL，《300英雄》最大的卖点就是它的英雄设计促成了“二次元人物大乱斗”。日本动画中稍有人气的角色都被做到游戏里，人物的经典招式也被一一重现。当然为了避免版权问题，角色名字进行了一些改动，比如把我爱罗改成“我受罗”，乔巴改成“乔帮主”。游戏每一季度都会针对当季流行角色制作英雄，炮姐、Saber、夏娜等大量动画人物都集结于此，而且还可以替换日文语音包。游戏的主题曲也与时俱进地采用动画《进击的巨人》的主题曲，不过有没有付版税就不知道了。

《300英雄》的制作团队非常善于听取玩家的意见，前一阵新出的英雄



《梦三国》英雄与DotA有千丝万缕的联系



有游戏界“奥斯卡”之称的金翎奖公布，《300英雄》荣获“最佳原创网络游戏”的殊荣。但这图最好别让日本公司看见



敌法师也有了被动技能



《梦三国》“无双”模式开始时提供的奖励加快游戏节奏



《三国争霸》中曹彰的技能和DotA狼人技能对比

“三笠”和“火拳艾斯”的设计意见就大都来自玩家的集思广义。游戏中不光有动漫人物，也有斧王这样完全借鉴DotA的英雄，只不过由于游戏里没有“力敏智”系统，所以英雄的技能要小做调整。

《300英雄》虽然在英雄设计上进行了创新，但其实在打版权的擦边球。虽然开发商的做法很接地气，讨玩家们的喜欢。但随着腾讯购买集英社漫画版权、视频网站购买动画版权等新闻出现，双方的利益矛盾难免会被激化，这对《300英雄》来说就是一颗随时可能爆炸的定时炸弹。

DOTA2与自主研发游戏的新时代

DotA曾经在国内流行一时，可它依附于《魔兽争霸3》，并非独立的游戏，缺乏成熟的商业化运作，没有盈利点（对战平台可不会给冰蛙分成）。而LOL依靠更加平易近人的教学系统、装备系统和成熟的免费游戏模式开拓出一片庞大的市场，也开启了MOBA游戏的黄金期。LOL对MOBA游戏模式进行了创新，摆脱了传统RTS游戏的束缚，取消了“力敏智”和护甲相克系统，增加了“法伤”等概念，让法师拥有后期能力。主动被动两用技能和召唤师技能也为玩家提供了更多的操作空间。如今市面上的MOBA游戏大多都带有LOL的烙印。

不过DotA并非就此走到尽头，由DotA的另一位作者羊刀领衔开发的DOTA2已经悄然开始在中国的测试。DOTA2继承的不只是DotA的名称，更是游戏的竞技性与平衡性。没人能否认DOTA2作为竞技游戏的平衡与严谨。面对这样一个好榜样，国内厂商自然不会放过模仿的机会。

比如起凡就推出了全新作品《三国争霸2》——不叫“金戈铁马2”也不叫“群雄逐鹿2”。这是一款主打5v5的竞技游戏。起凡拥有自己的游戏对战平台，借此向用户全力推荐自己的新作。不过说实话，目前游戏地图和系统实在太像DOTA2了，粮仓和双塔消失得无影无踪，大部分树林都似曾相识，小兵攻击力不高，补刀更容易，画面的风格和昼夜交替也是那么熟悉。DOTA2的玩家不用一小时就可以上手，《三国争霸》老玩家反而很难适应（虽然道具格子还是9个），这引起了老玩家的反感。

在本文截稿时，游戏还在内测中，地图和系统没准还会像《英雄三国》一样做很大调整。我们前面也分析过了，单纯的模仿只是死路一条，游戏想要占据一定市场除了需要在恰当的时机推出之外，还需要在模仿的基础上做出自己的特色。10v10也好，副本城镇也好，动漫英雄也好，这些都是留住玩家的卖点。如果一味模仿国外大作，丢掉自己的特色，那必然会付出代价。既追求不到新玩家，又会伤了老玩家的心。

如果说《三国争霸2》是照着DOTA2依样画葫芦，那么腾讯的《众神争霸》则可以说是DOTA2的移花接木。本作由腾讯原创开发，以10v10为主打模式。至本文截稿时游戏公开内容还不多，不过画面风格与DOTA2颇有几分神似，只是英雄题材选择了众神大战。虽然雅典娜大战孙悟空挺吸引人，不过这也与腾讯刚刚引进的国外游戏《神之浩劫》（SMITE）撞了车。到底外来的和尚念经是不是好听一点，就要看两款游戏的实际表现了。

国产MOBA游戏尚处在摸索期，一旦有个好创意马上就会被抄走。毕竟“山寨”是游戏发展的一条必经之路。日本的RPG一开始也是单纯模仿《巫术》，但积累出了《勇者斗恶龙》后发生了质变，开始百花齐放。《超神英雄》也是照搬DotA的系统和英雄设计，但依靠出色的手感与华丽的画面赢得了稳定的用户群，还可以成为DreamHack的比赛项目。然而“山寨”并非长久之计，随着玩家们的眼光越来越刁钻，市场竞争越来越激烈，国内厂商不能总是走在欧美的后面拾人牙慧，我们期待着让人耳目一新的游戏早日诞生。P


《英雄三国》的上路草丛里满是熟悉的味道


内测的时候《英雄三国》还有树林系统，这地图和UI是否有似曾相识的感觉？


树妖就是DotA里的蓝胖一家


“亚瑟王少女”要打个“蓝爸爸”


曹彰比现在DOTA2中的狼人厉害多了


这就是传说中的四圣兽之一“朱雀”



大软微博话题

11月中下的两期杂志出刊时间比平时晚了很多，官博君的私信里有太多朋友前来关心询问，因为11月里友刊《家用电脑与游戏》停刊了，很多朋友在担心我们是不是也要停掉。在此谢谢大家！不能在微博里一一回复，十分抱歉。现在做平面媒体确实很困难，但我们会努力坚持，不会悄无声息地停刊的。接下来的刊物，我们会努力在正常时间里上市。如果您有什么想说的，欢迎来@大众软件果然棒一起聊聊。

本期应用话题： #大软话题#艰难中前行的传统硬件、取得了绝对统治权的数码设备，以及暗流涌动的网络世界和软件市场，未来的某一天，当我们回首2013年时，一定会惊讶于这一年的变化带给未来如此大的影响。在这一年中，你有什么样的感想和境遇呢？一起分享吧。

于医师： 今年除了haswell和hawaii还真没仔细看。

昔日的精灵： 以前还真的没注意……一回想，这一年算是大屏幕，多核心，大内存的智能机普及年吧…传统PC进步不大，但是固态硬盘几经周折，也平民化了。

不可视的境界线： 今年换了智能机，玩了不久就只当手机用了。次时代主机发售的一年等待，更加期待明年它们的表现。到了大三杂志看的少了，书看的多了，游戏玩的少了，动画看的多了……

鬼神无双本尊： 回复@Asktangsir网站:听到大家其实都没拿到的消息，略感欣慰……不是幸灾乐祸，是至少大家都一样……

鬼神无双本尊： 2013年买了第一台智能机小米2，之前一直在一个小地方生活，手机只是打电话发短信，因为大部分时间有电脑，今年在帝都生活，很多时间要坐公交坐地铁，这时候智能机的用处就体现出来了，尤其在拥挤的时候，抱一本书很难施展开……手机大小就恰到好处……

Asktangsir网站： 回复@鬼神无双本尊：中就压根没出来。

鬼神无双本尊： 回复@Asktangsir网站:中应该已经没货了吧……我上周跑了帝都N个报亭……没买到……

老子荡起双桨： 不是我脑子笨……是这世界变化快……

红柳烤肉要大串： 2013年老爸换了智能机……而我到现在还在为拥有待机一周的非智能机而自豪。

Asktangsir网站： 北京人民深切呼唤11月中和下。

本期游戏话题： #大软话题#《鱼戏江湖》《雨血·蜃楼》《御天降魔传》《风卷残云》《凡人修仙传单机版》……这几年的国产单机突然开始向动作题材转型。但遗憾的是，从销量和影响力上来看，这些游戏依然无法达到“三剑”的高度。在国产单机游戏的历史中，有哪款动作题材的游戏给你留下了最深的印象？它的消失最让你感到遗憾？

焦躁的泡腾片： 新绝之《鱼戏江湖》……我虽玩没玩过。不过这游戏我没记错应该是UJ当年单机收官之作，那时候还是顿感凄凉……



真是一条好给： 雨血求荒城面世！！！//@盐粒YYMSoul_CP13DAY1A03:雨血快出啊！//@TINA君:雨血啊，快出三，要哭了//@侯小呆_阿夜雨停了：雨血真的很棒。

digmouse： 必须是原作《流星蝴蝶剑》

夏小耶： 感觉印象中没玩过什么国产动作游戏，《剑侠情缘》算吗？

Highbury_Emirates： 唯有《刀剑封魔录》了

宝贝渐入佳境： 要说今年玩起来最好的就是《雨血蜃楼》了，总感觉国产单机游戏开始有新意了。

轩辕之博物： 吐槽一下，什么叫“动作题材”，动作是游戏类型不是游戏题材吧？

17岁又70个月的小杂鱼： 《御天降魔传》给我印象还是比较深的，有点鬼泣的感觉。《雨血》也不错，满有风格的一款游戏。《凡人》很失望，BUG很多，闪退无数次，我居然还是坚持下来了。《鱼戏江湖》应该是最老的了，秒杀的设定、称号系统、收集系统还挺有意思的，画面差了点。《风卷残云》没玩过。

情姐姐：流星，刀剑，风卷，还有啥？小李飞刀，天王。流星的锤子大绝是禁招。

不可视的境界线：三国战记，西游记这些街机游戏印象最深刻，打击感也都相对成熟，而且满满的童年啊。

无为而呆：凡人真是无话可说，忍了三章受不了了……早些时候，除了流星蝴蝶剑，还有什么动作游戏么？哦，那刀剑，秦殇喽？已经ACT 和ARPG混为一谈了嘛。

大众软件果然棒：回复@抚琴独歌是只猫:那会儿女编辑也抡大锤……因为大锤跳起来往下砸的攻击范围很大，一帮动作游戏苦手的就凭这个打个混乱劲儿。

黄硕_Baidu深研：《剑侠情缘》算不算。(11月21日 17:28)

zhaochen_：流星蝴蝶剑，仅仅是尝试，操作难度使人望而却步。

抚琴独歌是只猫：回复@大众软件果然棒:我还是比较喜欢双手刺....男女差异？

大众软件果然棒：回复@抚琴独歌是只猫:说起这个来，我还记得当年的编辑部局域网里，所有人都抡着大锤猛砸的情形，都没人用别的武器……

hzshades：秦殇，虽然它不是动作游戏，但绝对是一个真正的RPG，这个游戏让我感受到真正的可玩性，而不是那种卖萌装B言情文字AVG。

抚琴独歌是只猫：印象很深的还是昱泉的《流星蝴蝶剑》，从看哥哥玩到自己上手玩，中间过了很多年，但这之间却没有一个再给我当时的感觉，虽然这款游戏操作上的难度实在是让人忍不住爆粗口，但是，一线天打通了的时候的成就感真的是让人难以忘怀~

读者来信

“平媒将死什么的，最讨厌了！”

作为一名高三党，我每次看到大软都无比亲切，“平媒将死”什么的我们这些学生最不愿意看到了。我们不让带手机，平板这些电子设备，如果连书都没得看了，那岂不是太悲惨了？在大软中，除了软硬件的介绍、新闻、最重要的就是编辑们那些观点明确的文章，每每读到这些文章，总能引发我的思考，在这个快节奏的社会，思考是多么重要啊！

我觉得大软之于我的意义正在于此，带给我期待与思考，也希望大软在将来无论怎样改版都能保持一种思想的光辉，这样才能走得更远。

祝大软越办越好。

——河北高三读者 王天宇

8神经：咱们的编辑就是喜欢瞎叨叨，如果有更多像王同学这样的读者朋友认同编辑们的观点，那真是善莫大焉。但如果编辑与读者朋友的观点相左，也没关系。大家只要记得，编辑们的观点并不一定是绝对正确的，就行了。至于“平媒将死”什么的，我们也最不愿意看到了！



“大软，你们错了！”

致诸编：我个人对于这两个月的贵刊下半月号，意见颇大！且我相信老读者对其意见也很大。这个问题不是这两个月形成的，但是在这两个月尤其严重了。

冬天前的某天我翻阅某期大软，很遗憾，重头介绍的是我最不喜欢的游戏——《孤岛惊魂》，更重要的是前面的内容全部关于平板与手机。我怀疑这样的倾向会导致大软失去大量的读者。我认为过分地介绍手机、平板是错误的，人们用手机往往是因为对触屏的新奇，方便上网，而手机游戏则主要是针对随便打发时间的休闲玩家。对他们来说，

手机的游戏文章是无用的，真正关心游戏产业的仍然是3A大作的核心玩家。而对这些玩家来说，“半月焦点”介绍手游毫无意义。

基于上述，我认为大软对手机、平板的过分关注完全是错误的，在此我谨以读者的身份向贵刊建议，请尽量减少关于移动平台的报道，请不要舍本逐末！

——内蒙古热心读者 张斯鸥

8神经：《少林足球》里有这么一段情节，星爷去找三师兄组建少林足球队，三师兄回答说：“你还提金钟罩铁布衫呐？哎呀，你看看，满天都是飞机啊，满街都是电脑啊，现在什么时代了，你醒醒吧你！”我想作为平面媒体，有时候面对的就像是三师兄所说的这种局面。满街都是智能手机，媒体与厂商言必称移动战略，这时候还将全部注意力都放在传统的游戏大作上面，是正确的吗？在电影里，星爷证明了少林功夫加足球是很有搞头的，对于我们来说，也在尝试一条既保留传统，又大胆创新的路子。但是，我们毕竟也是在摸索和尝试，不一定是绝对正确的，我们需要读者的支持，也需要读者的意见和鞭策。让炮火来得更猛烈一些吧！

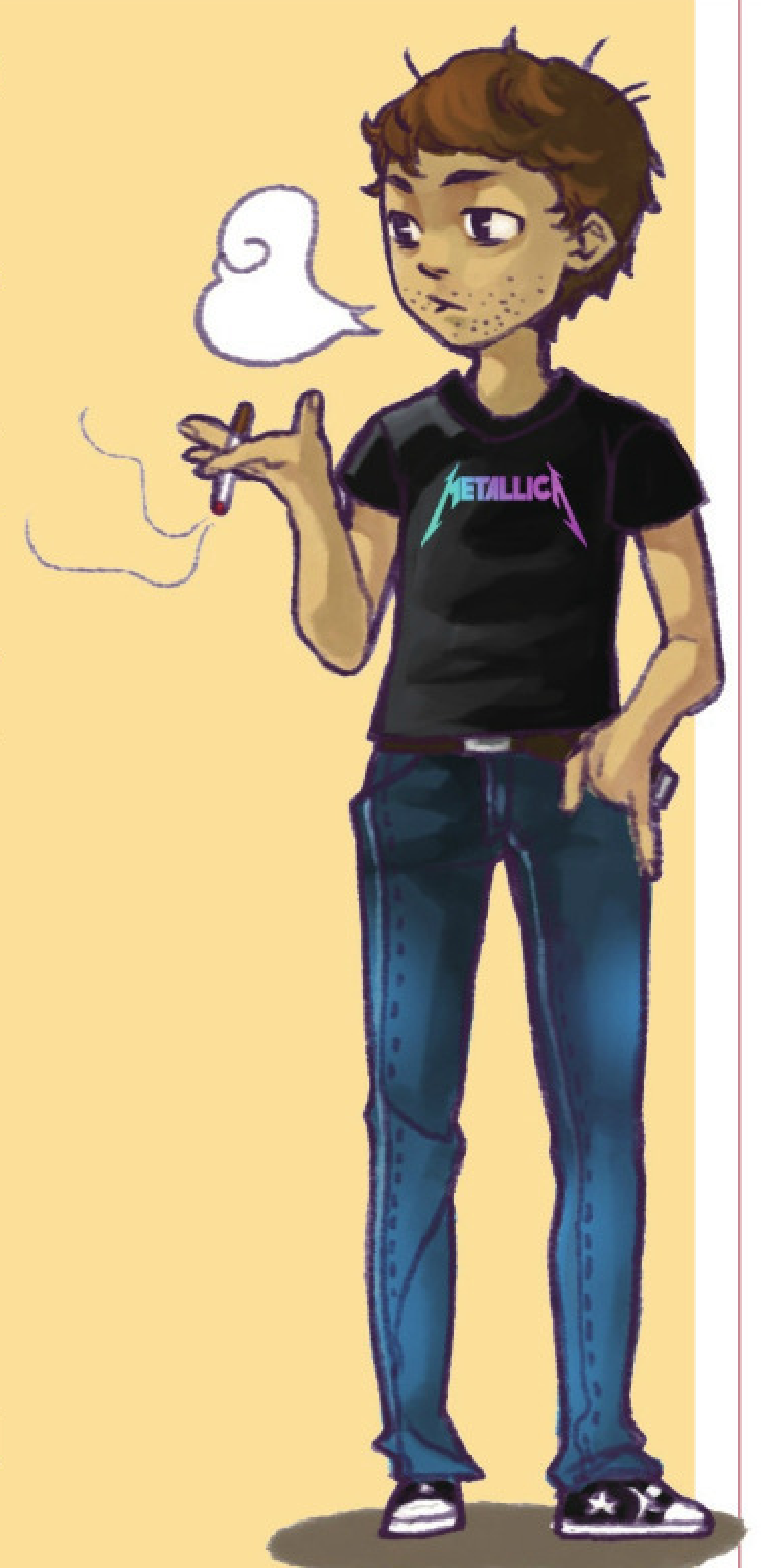
“大众软件四个字真的好俗！”

各位大软的编辑们，你们好。我是北京今年的应届初三学生，在距离中考仅剩下30天时间里，大量的卷子练习题几近将我淹没。而每月三期的《大众软件》就成了我在紧张学习中仅有的一种缓解压力、放松心情的途径。真的感谢各位编辑能将互联网和IT业界的新闻精挑细选后汇聚于平媒之中，使得我这样陷于题海的学生能在第一时间了解业界动态，不至于与时代脱节。

我打小就喜欢计算机，自从上初中后偶然一次在报刊亭发现《大众软件》这本杂志以后，我不由得惊叹——这四个字真的好俗啊！（8神经：您说得太直白了！）——但我还是深深的被其中的内容所吸引了。（8神经：您这大喘气实在让人受不了！）从此一发不可收拾，为避免在报刊亭买不到大软，我跑去邮局订了整年。

好了，说正事，我一直希望在自己的房间里放一台电脑，但是妈妈却担心我控制不住自己而不同意。如今即将升入高中，妈妈为了激发我努力学习，如果考上重点高中，就同意我的要求，配置由我来定。
我算了一下，分数应该差不多，所以在此拜托各位编辑帮我出一个8000元左右的电脑配置，十分感谢！

——北京读者 袁野



8神经：祝袁同学中考顺利！……什么？中考？？等我看看这封信……怎么会是六月就寄出来的？！邮局的同志们，这封信是不是被你们掉在仓库里了，刚刚发现后又好心的给我们递过来了！真是太感谢了呀！

好吧，这是半年后的回信，袁同学的考试结果怎么样？上到心仪的高中了么？电脑已经配好了么？8000块钱的配置真不错呀，土豪我们来交朋友吧！虽然晚了点，但我还是请魔之左手大大给拟了一个主要配置的清单，给小袁同学参考下，上了高中，游戏和学习一定要两不耽误呀！

CPU	Intel 酷睿i7-4770（盒）
主板	技嘉Z87X-D3H
内存	金士顿骇客神条DDR3 1600 8GB套装
显示卡	AMD R9 280X
硬盘	希捷1TB硬盘+120GB三星840EVO固态硬盘
电源	安钛克（Antec）VP500P

机箱、键鼠、显示器等看自己喜好来定吧。

如果有对杂志的详细意见，和有什么话想跟在下聊聊，欢迎大家发邮件到yangli@popsoft.com.cn，我会尽力回复！

热门游戏应用TOPTEN

投票地址：http://www.popsoft.com.cn/topten/

《大众软件》单机游戏关注排行榜		
排名	游戏名称	投票数
1	仙剑奇侠传5前传	2109
2	真三国无双6	2008
3	刺客信条4	2001
4	古剑奇谭2	1956
5	轩辕剑6	1863
6	古墓丽影9	1743
7	战地4	1435
8	凡人修仙传单机版	1335
9	蝙蝠侠：阿卡姆起源	1198
10	使命召唤10：幽灵	1132

数据来源：《大众软件》读者投票·2013年11月

编辑点评：对于《凡人修仙传单机版》这样一款由网游“改编”而来的单机游戏，许多玩家抱着尝鲜的心态进行了尝试。不知道这会不会变成一种新的国产单机制作模式。无论游戏本身质量如何，这种尝试总归有其意义。

大众软件网络游戏关注排行榜		
排名	游戏名称	投票数
1	英雄联盟	2687
2	魔兽世界	2556
3	坦克世界	2432
4	剑灵	2119
5	斗战神	1886
6	地下城与勇士	1754
7	剑侠情缘网络版3	1697
8	刀剑2	1328
9	龙剑	1204
10	激战2	1098

数据来源：《大众软件》读者投票·2013年11月

编辑点评：11月腾讯TGA与WCG两项重大赛事将电子竞技相关的网游关注度推向一个新的高度。比起往年提到电子竞技就是暴雪系的游戏，现在的电子竞技在游戏类型上已经显得越来越多元化，玩家有了更多的选择空间。

北美PC游戏单周销量榜		
排名	中文名	英文名
1	使命召唤10：幽灵	Call of Duty: Ghosts
2	足球经理2014	Football Manager 2014
3	腐烂国度	State of Decay
4	全面战争：罗马2	Total War: ROME II
5	刺客信条4：黑旗	Assassin's Creed IV: Black Flag
6	神力科莎	Assetto Corsa
7	GTA4：完全版	Grand Theft Auto IV
8	XCOM：内部敌人	XCOM: Enemy Within
9	太空工程师	Space Engineers
10	幽冥	Nether

数据来源：Steam·2013年11月10日

编辑点评：此前广告做得响亮，力图超越GTA5的《使命召唤10》虽然一经发售便毫无悬念地夺得当周Steam销量榜的冠军，但其销量想要超过GTA5似乎还是有一定的距离。相比之下，见光死的《刺客信条4》则要更惨一些。

韩国网游单周排行榜		
排名	游戏名称	游戏类型
1	英雄联盟	MOBA
2	FIFA ONLINE 3	体育
3	突袭OL	FPS
4	天堂	MMORPG
5	地下城与勇士	MMOACT
6	剑灵	MMORPG
7	永恒之塔	MMORPG
8	EOS	MMORPG
9	超能战联	MMOACT
10	魔兽世界	MMORPG

数据来源：Gamenote·2013年11月10日

编辑点评：11月韩国新作游戏都被GStar2013夺走了关注度。不过展会上的游戏要想进入网吧还需要一段时间。倒是老牌网游《魔兽世界》趁各厂商力推新游戏的机会重新回到榜单上，看来暴雪公布的在线人数回归所言非虚。

AppStore中国软件下载榜（iPhone平台）		
排名	付费版	免费版
1	iClean	魔漫相机
2	新概念英语全四册美音版HD	天猫
3	随手记专业版	支付宝钱包
4	WeicoPro 3	淘宝
5	一生必读的100本书	Ringtones Box
6	麦吉减肥法	UC浏览器
7	iAntenna	来往
8	cMemory	Wallpapers plus
9	iVoice Translator	百度视频
10	买火车票Pro	腾讯视频

数据来源：App Annie·2013年11月11日

编辑点评：一年一度“双11”，一年一度网购疯抢，光棍节摇身一变成为了购物狂欢节，只需55秒交易额便突破了1亿元。淘宝网一系列客户端当仁不让地占据了排行榜的前列，今年你又贡献了多少呢？

2013年上半年中国B2C市场份额排行		
排名	厂商名称	所占比例
1	天猫	50.4%
2	京东	20.7%
3	苏宁易购	5.7%
4	腾讯电商	5.4%
5	唯品会	2.6%
6	亚马逊中国	2.3%
7	当当网	1.9%
8	国美电商	1.7%
9	1号店	1.6%
10	凡客	0.8%

数据来源：中国电子商务研究中心·2013年11月

编辑点评：与2012年相比，天猫市场份额略有下降，主要原因在于京东、苏宁易购、当当等大型B2C网站也开始走平台化路线。唯品会市场份额增加近一倍，当当网市场份额比较平稳，能保住自己的市场实属不易。P

大众软件上旬刊

新鲜的软、硬件介绍与应用，独具时效性的中国游戏报道。

大众软件中旬刊

翔实的全球游戏资讯，独具深度的游戏历史与文化专题。

01
上旬刊

02
中旬刊

03
下旬刊

04
？

大众软件下旬刊

全面的手机与平板电脑应用与娱乐，独具价值的移动生活指南。

大众软件……

大众软件全新媒介紧张筹划中，敬请期待。

《大众软件》是中国科学技术协会下属的一本面向大众的电脑科普类刊物，创刊于1995年，2002年选入国家“期刊方阵”，被评为社会效益和经济效益双突出的“双效期刊”。《大众软件》专注于电脑应用的普及和推广，融学习和娱乐于一体，为广大电脑爱好者提供全面服务。

《大众软件》旬刊，分为上、中、下3期，每月1、8、16日面向全国发行单期定价10元，其中上、下刊每期优惠价7元，中旬刊每期10元。



大众软件果然棒

请登录大软地盘（http://www.popsoft.com.cn/bbs/）及新浪和腾讯微博@大众软件果然棒 与我们互动。

邮发代号：82-726

本期特惠价：￥7.00元

定价：￥10.00元

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN

